ENCICLOPEDIA DE mitología universal

ENCICLOPEDIA DE

MITOLOGÍA UNIVERSAL

Loren Auerbach, Profesora Anne M. Birrell, Rev. Dr. Martin Boord, Miranda Bruce-Mitford, Peter A. Clayton, Dr. Ray Dunning, Dr. James H. Grayson, Dr. Niel Gunson, Stephen Hodge, Dra. Gwendolyn Leick, Dra. Helen Morales, Mark Nuttall, Richard Prime, Profesor James Riordan, Dr. Nicholas J. Saunders, Profesor Harold Scheub, Bruce Wannell y Profesor James Weiner.

COMPILADOR GENERAL
Arthur Cotterell





SUMARIO

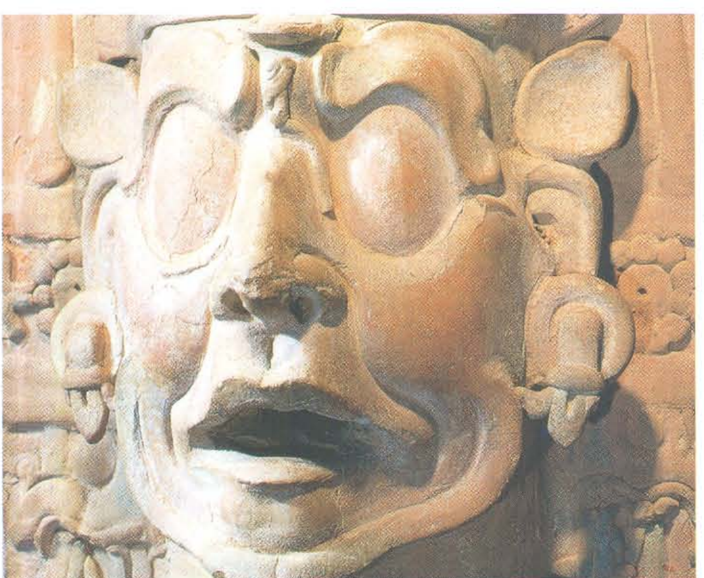


INTRODUCCIÓN

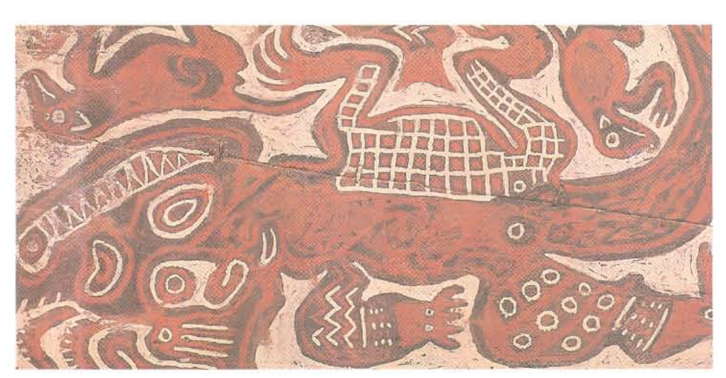
DEBEMOS la palabra "mito", como muchas otras de uso corriente hoy en día, a la antigua Grecia. Ninguna lengua moderna ha podido suplirla. Por tanto, no puede haber mejor manera de comprender qué es la mitología que la de prestar atención a la significación original de la palabra.

Por derivar de la idea propia de "discurso", el mito pasó a significar, alrededor del siglo V a.C., "historia", "relato de unos sucesos". El historiador Heródoto, que escribió una relación sobre las guerras entre griegos y persas, se interesó mucho por documentar todo cuanto fuera posible sobre estas luchas, aun cuando algunos de dichos relatos pudieran tomarse más bien como mitos o leyendas. Admitió que no había certidumbre en torno a la exactitud de tales hechos, pero el interés que presentaban era tal que sencillamente no podían caer en el olvido. Atañía ya a sus lectores el decidir a qué se podía dar crédito y a qué no. El filósofo Platón favoreció aún más esta concepción del mito, entendido como relato extenso, en ocasiones ficticio, más que como exposición de hechos, puesto que le preocupaba distinguir entre las cosas que se pueden admitir como ciertas y las que no.

Sin embargo, el avance de la razón en la antigua Grecia no minó de inmediato la importancia de la mitología, porque se entendía que los mitos eran historias tradicionales que encarnaban el legado del mundo helénico. Un mitólogo diría en la actualidad que estos relatos encierran las pautas de pensamiento básicas en virtud de las cuales los antiguos griegos cobraron conciencia de sí mismos como pueblo. Y podría añadir que la pujanza de la mitología griega, como de otras tradiciones notables, descansa en su naturaleza colectiva. A diferencia de un relato compuesto por un determinado autor, el mito siempre se presenta por sí solo, con una trama y una serie de personajes fácilmente reconocibles para quienes escuchan al narrador, poeta o dramaturgo que hace uso de ellos. Cuando, por ejemplo, los atenienses asistían a las representaciones de obras que se daban con motivo de los festejos religiosos anuales, conocían de antemano los acontecimientos que dramaturgos como Esquilo o Sófocles seguramente escogerían para contar a su público. Su fascinación por las secuelas de la guerra de Troya no cesó nunca, así como jamás dejó de atraer su atención la tragedia de Edipo. El hecho de que, después de percatarse de sus terribles actos de parricidio e incesto, Edipo escogiera para morir la gruta de Colono, en las cercanías de Atenas, convertía su

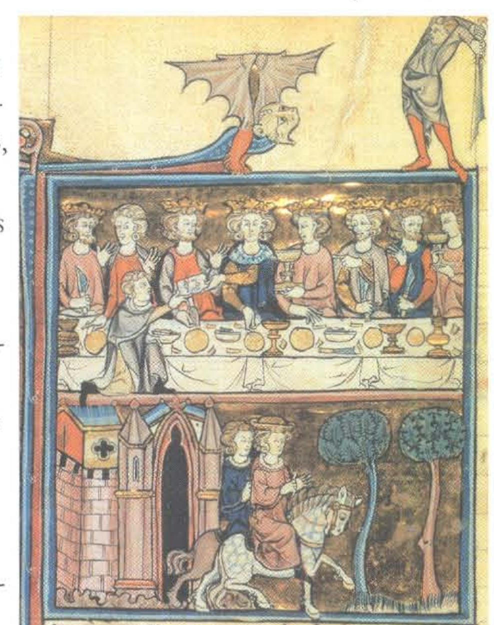






tragedia en un asunto de gran interés local. De hecho, puede decirse que, en la liberación final del ex rey ciego de Tebas, la obra de Sófocles *Edipo en Colono* encierra los sentimientos más profundos de los griegos sobre el delito, el castigo y el destino.

En el siglo IV a.C., Evémero, filósofo afincado en la corte macedonia, llegó a sostener que todos los mitos y leyendas guardaban relación con hechos históricos y que los dioses eran, en origen, hombres que habían cosechado grandes éxitos y que, tras su muerte, recibían honores divinos por parte de un pueblo agradecido. Este punto de vista racional podría relacionarse con el contexto real de la guerra de Troya: en el siglo XIX fueron localizadas las ruinas de una gran ciudad situada en Asia Menor, donde se suponía que antaño había existido Troya. Agamenón, Áyax, Menelao, Helena, Paris, Aquiles, Héctor, Néstor, Ulises, Príamo –los grandes nombres de las dos epopeyas de Homero, la *Ilíada* y la *Odisea*– pudieron intervenir en un conflicto histórico ocurrido allí. El problema es que resulta demasiado obvio que se trata de una justificación. El estudio de la épica india ha revelado inopinados paralelos entre Homero, especialmente entre la *Ilíada* –el relato de la caída de Troya– y el *Ramayana*, la expedición de Rama a Sri Lanka con el objeto de recuperar a su esposa Sita, que había sido raptada. Tanto los rapsodas griegos como los indios tuvieron que remontarse a un legado indoeuropeo compartido, si bien éste fue transformándose posteriormente para adaptarse a las diferentes experiencias históricas que implicaban las migraciones y la expansión colonial de Grecia y la India. Aun cuando se tratara realmente de un rey micénico, el relato del liderazgo de Agamenón sobre la fuerza expedicionaria griega quedó subsumido en una historia de rivalidades divinas, de dioses y diosas que dirimían sus disputas personales favoreciendo bien a los troyanos, bien a los griegos. Sin embargo, una lectura más atenta del texto muestra que, en el caso de la propia Helena (que dio pie al conflicto), estamos en realidad ante una divinidad, más que ante una reina veleidosa. Nacida de un huevo, esta hija de Zeus era, sin duda, una deidad arbórea de época pregriega, cuyo culto implicaba tanto el rapto como la recuperación. De Menelao, su esposo, el dirigente espartano, también se sabe que poseyó un altar en tiempos históricos. Con toda probabilidad, el herma-

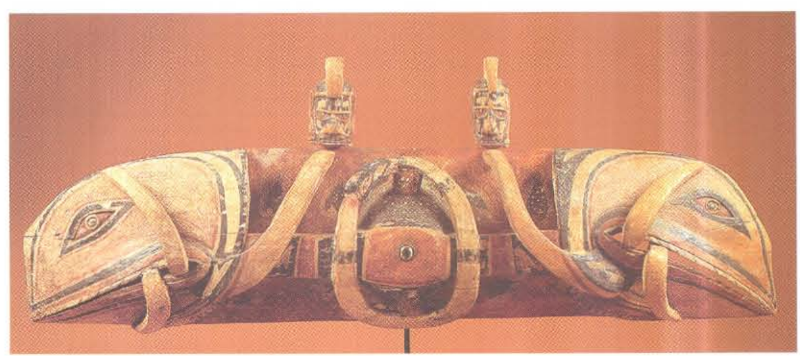


no de Agamenón fue nombrado rey en el curso de las innumerables versiones de la historia que finalmente Homero refunde en la *Ilíada*.

Lo que esta visión más compleja de Homero debería mostrarnos es la multiplicidad de formas en que pervive el mito. Puede ser transmitido, sin apenas cambios, como relato sacro relacionado con la teología y el ritual, o en forma alterada, como relato histórico que ha perdido contacto con acontecimientos meramente sagrados y aborda, en cambio, sucesos profanos. Los poemas épicos, las sagas y las puranas son posiblemente las mayores expresiones de la mitología, aunque nuestro conocimiento procede en buena medida de los escritos de los mitólogos. Gran parte de la mitología germánica se habría perdido sin los esfuerzos del erudito y estadista islandés Snorri Sturluson, que a comienzos del siglo XIII escribió un manual para poetas sobre el mundo de los dioses precristianos y aportó explicaciones sobre sus mitos. Trajo a la memoria así las sagas del periodo vikingo, de entre 750 y 1050 d.C., momento en que se constituyó una vigorosa tradición en torno a la sabiduría y las hazañas de Odín –figura de un solo ojo– y de Thor, verdugo de gigantes.

Los mitos se centran en la divinidad, y su materia aborda inevitablemente la cuestión de la naturaleza de la existencia, el mundo que rigen los dioses. En la antigua Sumeria, en el sur del actual Iraq, los mitos más antiguos que han pervivido nos explican que la realeza "descendía de los cielos" y que el soberano era elegido e investido por una asamblea de dioses. En el tercer milenio a.C., la deidad local se creía que era propietaria real de cada una de las ciudades sumerias, y su templo poseía y explotaba la mayor parte de las tierras de regadío, de tal manera que el rey era más bien una especie de administrador que gestionaba los Estados del dios. El templo, situado en un promontorio construido con ladrillos, hacía de hogar en que la deidad era alimentada y vestida y acogía a sus fieles. En la ciudad de Eridu, el templo se llamaba Apsu, como el océano de agua dulce que se pensaba existía bajo la tierra. Dado que el clima de Sumeria era semidesértico, con escasas lluvias insuficientes para cultivar cereales o un huerto o jardín, la agricultura sólo era posible mediante el riego. Las formas elementales de canalización fueron transformándose en una amplia red interdependiente, que requería supervisión constante, obras de dragado y reparación de grietas en sus diques para mantenerla en funcionamiento. No puede sorprender, por tanto, que el propietario divino del templo de Apsu recibiese el nombre de Enki, esto es, "Administrador Productivo del Suelo". Lo que caracterizaba a Enki era su astucia, ya que, en litigios con otras deidades generalmente más poderosas, como el dios del viento Enlil o Ninhursaga –diosa de la fertilidad–, siempre resultaba vencedor gracias a su ingenio, y no por recurrir a la fuerza.





El astuto Enki venció a Ninhursaga en un mito en torno a la creación de la humanidad. Se afirmaba que inicialmente los dioses estaban obligados a trabajar; tenían que realizar duras tareas de agricultura de regadío. Pero se quejaron de ello, y Enki y su madre, Nammu, crearon un pueblo para relevarles en estas labores. En un festejo organizado para celebrar este hecho, los dioses se excedieron bebiendo, y Ninhursaga se jactó de poder decidir a capricho si los humanos iban a estar sanos o enfermos. Enki aceptó el reto afirmando que, hiciera lo que hiciera ella, él lo equilibraría todo de tal manera que toda criatura pudiera ganarse el sustento. Y así compensó los varios engendros que ella había creado. Más tarde, Enki le devolvió la pelota a Ninhursaga pidiéndole que pechara con la creación que él iba a llevar a cabo: era un hombre decrépito, tan sumamente abatido por los años que no se podía valer por sí mismo. Desesperada, Ninhursaga se dio por vencida.

En los posteriores periodos babilónico y asirio, que siguieron a la caída de Sumeria después del 2004 a.C., los dioses de la región se convirtieron más bien en dioses nacionales y se identificaron con las aspiraciones políticas de sus naciones, de tal manera que su relación con la naturaleza pasó a parecer más episódica, y su intervención en la administración del mundo decreció. De este modo, Marduk de Babilonia y Ashur de Asiria adoptaron, en contrapartida, una posición dominante sobre el conjunto del panteón. No obstante, el relato de las proezas de los dioses más antiguos siguió adelante. En un paralelo con la historia bíblica del Diluvio, a Enlil se le atribuía una serie de ataques contra la humanidad. La población de las ciudades había crecido tanto que la algarabía de las gentes mantenía desvelado a Enlil por las noches. Muy irritado, convenció a la asamblea de dioses para que se enviara una plaga que diezmara a la población y redujera el estrépito. Pero un hombre sabio llamado Atra-hasis (o, en ocasiones, Utnapishtim o Ziusudra) consultó a Enki (o Ea) y llegó a conocer esta terrible amenaza.

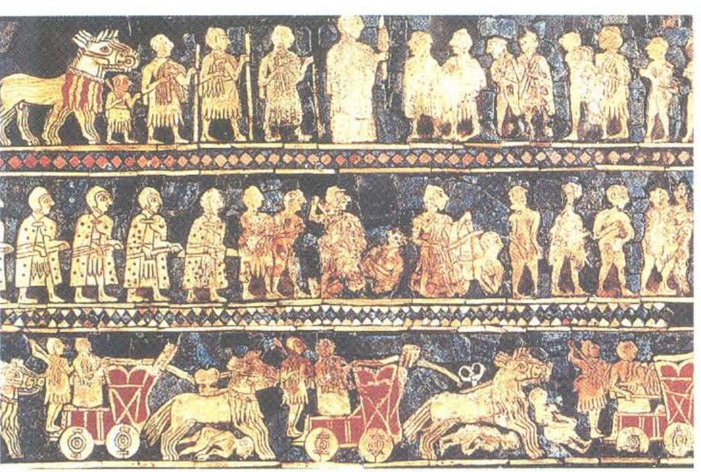


Se pidió a los hombres que guardasen silencio, y se hicieron tantas ofrendas que el dios de la peste, Namtar, no osó hacer acto de presencia. Cuando ya había pasado el momento crítico y Enlil se dio cuenta de que aumentaba nuevamente el nivel de estrépito, envió una sequía que puso a la humanidad en peligro de perecer

de hambre. Sólo algunos bancos de peces que Enki puso en circulación por ríos y canales salvaron la situación. Pero vio que ello sólo representaba un alivio temporal, porque Enlil iba a emplear a continuación el poder coordinado de los cielos contra la humanidad. Así, previno a Atra-hasis para que construyese un barco que le permitiera escapar de un diluvio que duraría siete días con sus noches. Pasada la tormenta, los únicos supervivientes fueron Atra-hasis, su familia y los animales que había llevado a bordo. A diferencia de Enlil, los dioses se mostraron horrorizados por la magnitud de la devastación, hasta que el devoto Atra-hasis puso el pie en la tierra ya seca y les ofreció sacrificios. Después, intuyendo la bondad de las ofrendas, se reunieron "como moscas alrededor del sacerdote y su sacrificio".

Estos dos mitos del antiguo Oriente Próximo podrían calificarse de cosmológicos, porque tienen que ver con importantes acontecimientos, tales como la creación de la humanidad y su destrucción –salvo una sola familia–. Muchas tradiciones mitológicas poseen relatos que tratan acontecimientos de importancia parecida, pero la mayoría de los mitos suele ser de carácter más mundano. Generalmente abordan conflictos humanos e incertidumbres, detrás de las cuales aparece, no obstante, la actividad de los dioses. Entre otras cuestiones de las que se ocupan los mitos se encuentran las desdichas, el éxito, la crueldad, el amor, la muerte, las relaciones familiares, la traición, lo antiguo frente a lo nuevo, la juventud enfrentada a la vejez, la magia, el poder, el destino, la guerra, la oportunidad, lo accidental, la locura, la búsqueda y el viaje. La riqueza de sucesos y descripciones en la mitología indica su profundo enraizamiento en la mente humana. Aun cuando los expertos estén lejos de haberse puesto de acuerdo sobre su explicación, la visión propuesta por C. G. Jung a comienzos del siglo XX parece la más probable. Según este psicólogo suizo, todo el mundo posee tanto un inconsciente personal como uno colectivo. El inconsciente personal consta de materia atañente a la experiencia del individuo, mientras que el colectivo recoge la experiencia mental de toda la humanidad. La herencia común del segundo –sostiene Jung– da pie a imágenes primordiales, "que traen a nuestra consciencia una vida psíquica desconocida que corresponde a un pasado remoto. La vida psíquica es la mente de nuestros viejos antepasados, el modo en que concebían la vida y el mundo, a los dioses y a los seres humanos".

Una fuente tan rica de relatos tiene que fascinar por fuerza a cada generación y en especial a la nuestra, tan afortunada al tener acceso a tradiciones del mundo entero. Esta obra le invita a explorar los vínculos y contrastes entre dichas tradiciones, con un enfoque global que proporciona la mejor introducción posible a las profundidades aún inexploradas de la mitología en toda su variedad.



ARTHUR COTTERELL

CÓMO CONSULTAR ESTE LIBRO

Las mitologías de esta enciclopedia están organizadas según grandes capítulos geográficos; aquellos que cubren una región muy amplia o regiones que presentan multiplicidad de tradiciones mitológicas han sido subdivididos dentro del capítulo para facilitar su consulta.

- La introducción y el mapa del inicio de cada capítulo o sección ofrecen un punto de referencia escueto para presentar la historia de la tradición mitológica de cada región.

- El símbolo que encabeza cada cuadro explica el tipo de información que se da en él:

MITOS REESCRITOS
refiere algunos de los mitos y cuentos célebres.

PERSONAJES
ofrece información más detallada sobre los héroes, protagonistas y criaturas que aparecen en los mitos.

DIOSES
da información sobre dioses específicos o espíritus del panteón de cada región.

REFLEXIONES
detalla el modo en que los mitos y las creencias han sido representados en diferentes expresiones artísticas.

TEMAS
recapitula los temas y asuntos más significativos o recurrentes de los mitos.

- En las páginas 306-308 un glosario explica términos inusuales.

- Los nombres de todos los dioses, personajes y figuras históricas se ordenan en el índice onomástico de las páginas 313-316.

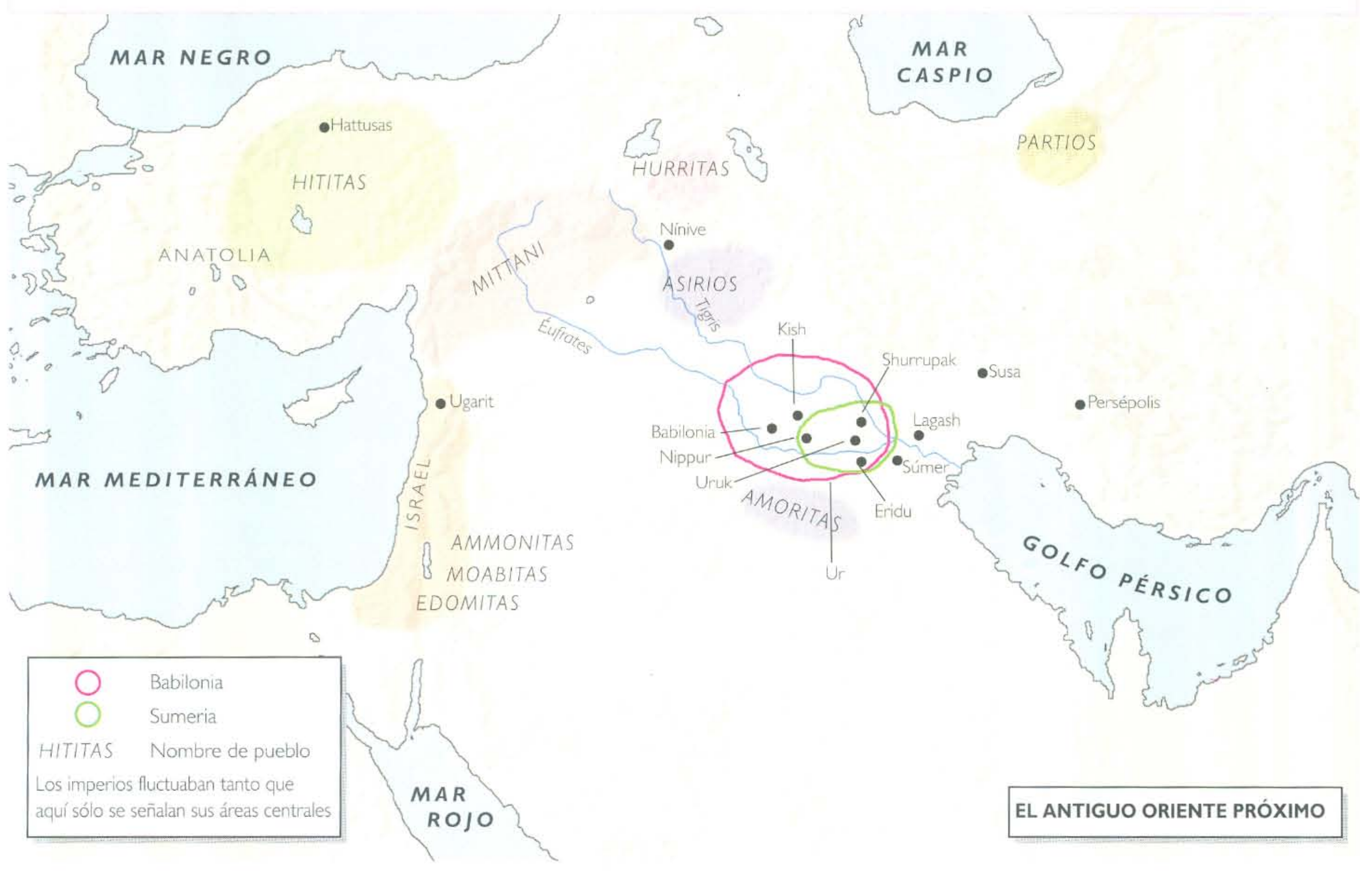
- Los temas, lugares y otros elementos de las mitologías se ordenan en el índice de materias de las páginas 317-320.

El antiguo Oriente Próximo

INTRODUCCIÓN

ANTIGUO ORIENTE PRÓXIMO es un término que tiene significado tanto geográfico como histórico. La región comprende el Asia occidental desde las orillas orientales del Mediterráneo hasta la meseta iraní. El confín norte de la región lo marcan el mar Negro y la cordillera caucásica; la frontera sur, el desierto de Arabia y el Golfo Pérsico. En ocasiones, se incluye a Egipto como parte integrante del antiguo Oriente Próximo, pero en esta obra se tratará por separado. El periodo histórico "antiguo" se refiere a todas las culturas de la Edad del Bronce y del Hierro que prosperaron en dicha área, a partir del momento en que empiezan a ser conocidas por medio de documentación escrita. Las primeras fuentes literarias datan del año 2600 a.C. aproximadamente y están codificadas en escritura cuneiforme, en lengua sumeria y poco después en varias lenguas semíticas. Aunque las civilizaciones urbanas de Mesopotamia ejercieron un importantísimo influjo en toda el Asia occidental, nunca fueron culturalmente homogéneas, sino que abarcaron a grupos tribales no sedentarios, pastores seminómadas y pueblos agrícolas rurales de diferentes ramas étnicas y lingüísticas. En el segundo y primer milenio a.C., algunos de estos pueblos desarrollaron unidades políticas independientes (jefaturas o estados) y tuvieron acceso a la escritura, mientras que otros se mantuvieron como minorías bajo el control directo de poderosos estados.

La introducción del caballo (a mediados del segundo milenio) y del camello permitió vencer distancias y propició un contacto más estrecho entre las diversas poblaciones de Oriente Próximo y entre las regiones más remotas del mundo antiguo, incluidos Egipto y Etiopía, el área transcaucásica y el Irán oriental. La aparición de grandes estados imperiales multiétnicos que se disputaban territorios coloniales fue característica del periodo comprendido entre aproximadamente 1500 a.C. y mediados del primer milenio. La caída de los estados oriundos de esta región –Asiria inicialmente y Babilonia después– allanó el camino para la conquista persa en tiempos de los reyes aqueménidas, quienes gobernaron durante un breve periodo de tiempo en todo el Oriente Próximo, así como en Egipto. Alejandro Magno se propuso desafiar el control persa y, aunque sus éxitos fueron fugaces debido a su muerte prematura, sus conquistas dieron paso al control foráneo sobre toda la región, que iba a prolongarse durante siglos, en primer lugar bajo mando macedonio y más tarde bajo el dominio romano y bizantino. La muerte de Alejandro Magno en 331 a.C. señala, por tanto, el final "oficial" del antiguo Oriente Próximo.



Mitología sumeria

INTRODUCCIÓN

LOS SUMERIOS HABITABAN la región sur de la cuenca del Tigris y el Éufrates (en el actual Iraq). Su lengua se escribía sobre tablillas de arcilla en caracteres cuneiformes, en un sistema complicado que constaba de signos para las palabras, las sílabas y las vocales. Considerando su base lingüística, no guarda relación con ningún otro idioma conocido.

Los inicios de la civilización sumeria se remontan al cuarto milenio, cuando aparecieron las primeras ciudades, con arquitectura monumental de ladrillos de adobe. Su base económica era agrícola –producía principalmente grano en tierras de regadío– y ganadera. Los excedentes se trocaban por materiales de los que carecía la región, generalmente metales nobles, madera y piedras preciosas, lo cual fomentó el comercio a larga distancia. La unidad política característica era la ciudad, con su entorno cultivable. Durante la segunda mitad del tercer milenio tuvieron lugar una serie de intentos de unificar el país e imponer un control político y administrativo central.

El estado sumerio más próspero fue el gobernado por la Tercera Dinastía de Ur (h. 2113-2004 a.C.). En el siglo XVIII, grupos de habla semítica (conocidos como los amoritas) constituyeron un nuevo estado, Babilonia; la lengua sumeria dejó de hablarse, aunque el sumerio escrito continuó usándose para fines religiosos durante más de mil años.

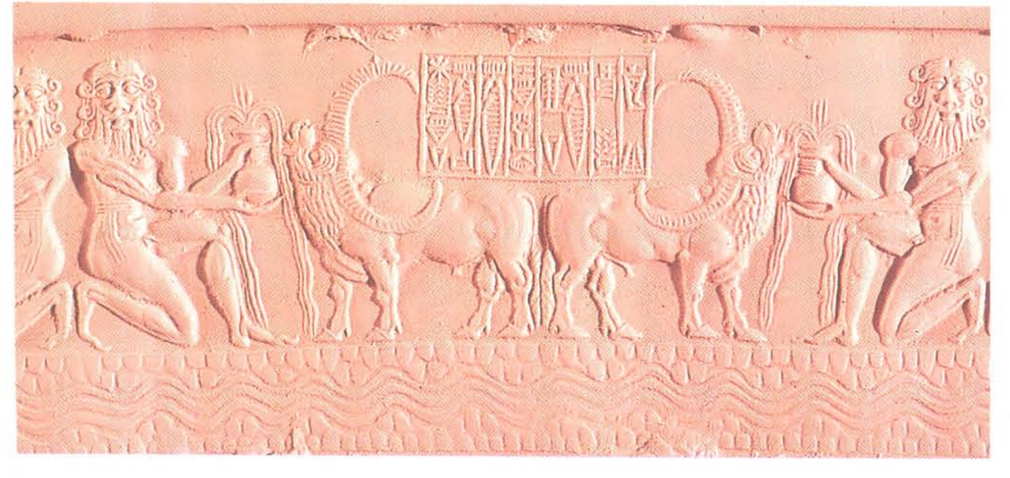
MITOS SUMERIOS

LA MAYORÍA DE LOS MITOS sumerios se conoce a partir de tablillas de escritura cuneiforme que datan de comienzos del segundo milenio a.C., aunque algunas de ellas se remontan incluso a 700 años antes. Las tablillas fueron descubiertas entre los restos de archivos de templos, y casi todos los mitos presentan a las deidades veneradas en dichos santuarios. Aún no hay acuerdo sobre su intención: se trata de elementos de narraciones populares; algunos pasajes parecen referirse a formas de culto, mientras que otros contienen diálogos que tal vez fuesen recitados en algunos festejos. El trasfondo general de los textos muestra un estado burocrático urbano y centralizado (el Imperio Sumerio de la Tercera Dinastía de Ur), que impuso el control sobre unidades políticas más pequeñas con carácter de ciudades-estado.

La reconstrucción y la traducción de los mitos sumerios están plagadas de dificultades. Las tablillas se conservan en estado fragmentario y se han perdido pasajes cruciales. Además, el conocimiento lingüístico de aquel idioma todavía es incipiente y no hay consenso en lo relativo a la gramática del sumerio. Por ello, todas las traducciones son cuando menos provisionales, y muchas antiguas versiones publicadas presentan pocas garantías y están desfasadas. Igualmente, las interpretaciones sobre el significado, la función e incluso el contexto de composiciones individuales son subjetivas y quedan rápidamente reemplazadas por otras.

ENKI Y NINMAH

CUANDO FUE CREADO EL MUNDO y nacieron las primeras generaciones de dioses, cada deidad cumplía una tarea en la labor de mantenimiento del país, especialmente en lo relativo a la irrigación; algunos dioses eran portadores de cestos y otros actuaban como supervisores. La dura labor daba pie a quejas y demandas, que Enki, en su sabiduría, siempre solucionaba de forma óptima. Un día, su madre, Nammu, lo despierta de su sueño en las profundidades acuáticas, conocidas como el Apsu, y le cuenta su plan de crear a los seres humanos. Él delega la tarea en Nammu, indicándole que los forme con arcilla fértil del Apsu. Otra diosa, Ninmah, le presta ayuda en esta tarea y le impone a la humanidad el sino del trabajo duro. Cuando los dioses están festejando en honor de la sabiduría de Enki, éste y Ninmah se exceden bebiendo cerveza y se inicia una competición en la que un dios crea determinados seres y el otro tiene que encontrarles un destino apropiado o una función social concreta. Ninmah forma seis criaturas que presentan algún defecto físico. Tres de ellas sufren malformaciones genitales, pero Enki los nombra sacerdotes u oficiales. Cuando le corresponde a Enki crear criaturas, el texto se vuelve casi ininteligible, pero un segundo ser resulta inviable, incapaz de mantenerse sentado, caminar o estar de pie por sí solo. Enfurecida, Ninmah maldice a Enki y lo condena a permanecer para siempre en el Apsu. La desventurada criatura (que quizá deba entenderse como un niño pequeño) tiene que yacer en su regazo.



◀ *Sello cilíndrico de mediados del tercer milenio a.C.*

ENKI

ES EL HIJO DEL DIOS celeste An. Su madre es Nammu, diosa del agua y de la creación. Vive en el Apsu, las profundidades acuáticas del interior de la tierra, fuente de toda fertilidad y vida orgánica. Como en Mesopotamia el agua también revestía una importante función mágica, se invocaba a Enki en conjuros mágicos y rituales, y por tanto era considerado como un sabio entre los dioses, a quien se consultaba para encontrar soluciones a cuestiones difíciles. Por otra parte, su apetito sexual y su debilidad por la bebida dan cuenta de la imperfección de la vida sobre la tierra. No se trata de un dios bélico; la mayoría de sus antagonistas son varias diosas, la más notable de las cuales es Inanna, que lo engaña para que ceda prerrogativas y poderes divinos.

INANNA

DIOSA SUMERIA con una compleja personalidad mitológica, resultado quizá del sincretismo entre una deidad sumeria local relacionada con Uruk y la deidad semítico-occidental de la estrella Venus, Ishtar, introducida por la dinastía acadia, regente a mediados del segundo milenio a.C. A la primera se la tenía por hija del dios del cielo supremo, An; a la segunda, por hija del dios de la luna, Nannar. La naturaleza dual del planeta Venus quedó plasmada en esta deidad andrógina, y ello da cuenta de la relación de Inanna con el arte de la guerra, la agresión y el afán de poder, así como con el parto y la atracción erótica. Los mitos subrayan la naturaleza irascible de Inanna y las consecuencias funestas de su cólera y su conducta sexual.

ENKI EN DILMUN (O ENKI Y NINHURSAGA)

DILMUN APARECE como un lugar con potencial, pero que aún no funciona óptimamente ante la carencia de agua dulce. La diosa madre se lamenta de este estado de cosas ante el dios del agua, Enki, que produce ríos, canales y cisternas. Los campos ya están preparados para producir grano, y las canalizaciones permiten que se establezca un comercio rentable. A continuación, Enki copula con una diosa en los terrenos pantanosos de las afueras de la ciudad. Ella concibe de inmediato y, tras un embarazo de nueve días, alumbra a otra diosa, que a su vez es inseminada por Enki. Ello ocurre repetidas veces, hasta que Ninhursaga interviene y le advierte a la muchacha núbil Uttu que evite las insinuaciones de Enki cuando le pide fruta y verdura, que él produce anegando las zonas áridas que rodean a la ciudad. Cuando Enki llega cargado de pepinos y manzanas, Uttu le permite entrar en su hogar y los dos se abrazan. Ninhursaga retira el esperma de la matriz de Uttu para crear ocho plantas. Enki siente apetito por esas plantas y las come tan pronto como crecen, lo cual enfurece tanto a Ninhursaga que lanza una maldición sobre Enki: enfermará en ocho partes del cuerpo. Está a punto de morir, pero puede ser salvado gracias a la intervención de un zorro que convence a la diosa para que le devuelva a Enki la salud. Ésta lo toma en su regazo y da a luz a ocho seres divinos, uno por cada parte enferma.

▼ *Pintura moderna de un rey asirio.*



MITOS DE NINURTA

El regreso de Ninurta a Nippur

ESTE RELATO EMPIEZA con alabanzas por las victorias de Ninurta en el campo de batalla. Sin embargo, cuando regresa a Nippur, cargado con el botín de guerra y acompañado de un enorme séquito, su marcha triunfal pone en peligro la estabilidad del país. Es convencido por el visir de Enlil, Nusku, para que modere su avance y, aunque lo retarda un poco, la asamblea de dioses se siente abrumada por sus trofeos.

Ninurta y las Tablas del Destino

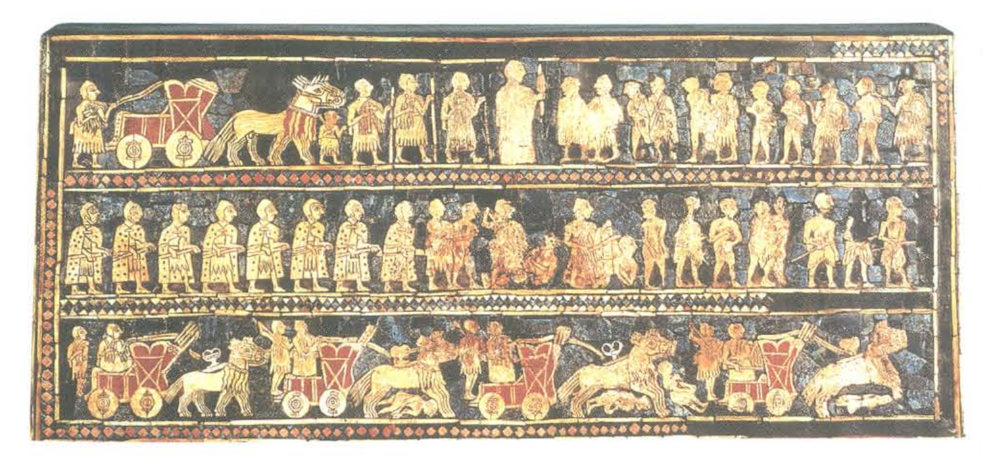
LAS TABLAS DEL DESTINO fueron robadas del Cielo por el ave augur Anzu. El aguilucho se lamenta ante Ninurta –responsable de ellas– de haberlas dejado caer en el abismo acuático (el Apsu), al haber sido atacado por Ninurta. Cuando se dirigen al Apsu para convencer al dios Enki de que devuelva las Tablas del Destino, Enki se niega. Por despecho, Ninurta implica al visir de Enki. En venganza, Enki ingenia una tortuga gigante que ataca al joven dios mordiéndole en los dedos de los pies. Ninurta se defiende, pero Enki excava un hoyo en que caen él y su atacante. Sólo las súplicas de la madre de Ninurta, Ninlil, convencen a Enki para que lo libere.

TEMAS

LAS OBRAS TEOLÓGICAS sumerias (himnos, plegarias, conjuros) y los mitos existentes reflejan la emergencia de un orden cósmico coherente, representado por varias deidades, cada una de las cuales desempeñará un papel esencial en la consecución de la armonía celeste y terrenal. Ello ocurre en paralelo con el ascenso al poder de la Tercera Dinastía de Ur, que supuso que las ciudades sumerias, hasta entonces independientes, quedaran integradas en un solo cuerpo político, gobernado por reyes que asumieron una condición casi divina. La creación y el mantenimiento de dicho orden (Enmesh y Enten, Lahar y Ashnan) y su protección contra las fuerzas del caos o pretensiones rivales son un asunto característico de la mitología sumeria (el Descenso de Inanna al Inframundo, los mitos de Ninurta). Varios

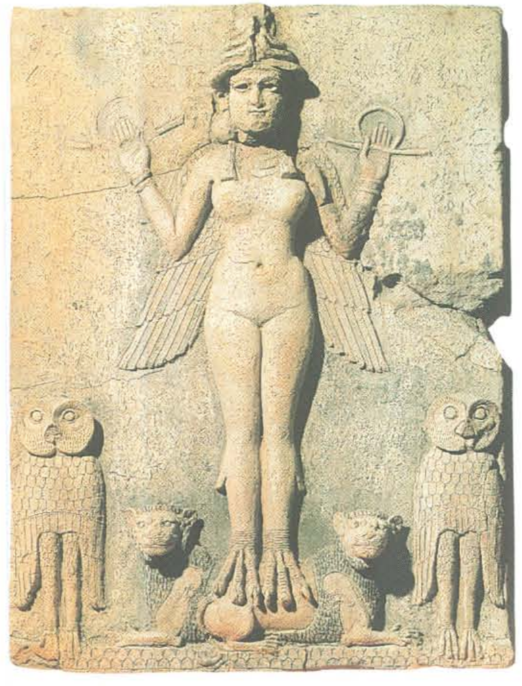


MITOS REESCRITOS PERSONAJES



◀ *Modelo de mosaico de una tumba "real" de Ur.*

mitos de origen proponen relatos etiológicos de instituciones sumerias, prácticas y rituales (Enki y Ninmah, Enlil y Ninlil). Sin embargo, los mitos más célebres funcionan a varios niveles simultáneamente: pueden reflejar el trasfondo sociopolítico de una sociedad burocrática y jerárquica y proyectan la imagen de un universo bien regido; al mismo tiempo, apelan a problemas humanos generales y a las ambigüedades de la vida y la muerte en un contexto histórico concreto. Asimismo, el estilo y los artificios poéticos de los mitos sumerios abarcan desde la solemnidad litúrgica y las letanías hasta los diálogos obscenos o los sentimientos líricos, muchas veces en un mismo texto (Enki y Dilmun).



▲ *Relieve en terracota de una diosa alada.*

DESCENSO DE INANNA AL INFRAMUNDO

INANNA, "REINA DEL CIELO y de la tierra", decide bajar al inframundo. Consciente del peligro que implica dicha empresa, incluso para una diosa tan poderosa como ella, prevé todas las posibles contingencias. No sólo se coloca todas sus insignias reales y sus amuletos mágicos, sino que da instrucciones a su visir, Ninshubur, sobre cómo actuar en una situación crítica.

A las puertas del inframundo, Inanna pide ser recibida para organizar el funeral de su cuñado. Cuando el vigilante de la puerta pone en conocimiento de su señora, Ereshkigal, hermana de Inanna y diosa del inframundo, esta petición, ésta monta en cólera y dispone que cierren con llave las siete puertas. Junto a cada una de estas puertas, Inanna tiene que despojarse de una de sus insignias reales. Desnuda e indefensa, comparece ante Ereshkigal, y sus intentos desesperados de apoderarse del trono quedan rápidamente frustrados. Los jueces del inframundo, reunidos en asamblea, la condenan a muerte, y su cuerpo colgará de un gancho sujeto a una pared.

Cuando, pasado el tiempo convenido, Inanna no regresa, Ninshubur sigue al pie de la letra sus instrucciones. Empieza a hacer lamentaciones y apela a otros dioses para que la ayuden a liberar a Inanna. Tanto Enlil como Nannar se niegan a ello, alegando que la ambición incontenible de Inanna la ha llevado a la situación en que se halla. Sólo Enki está dispuesto a ayudar. De la mugre de sus uñas forma dos seres (sus nombres reflejan los de oficiantes de cultos o transvestidos relacionados con los rituales de Inanna). Consiguen ser recibidos por Ereshkigal fingiendo sentir conmiseración por sus sufrimientos.

Adulada por tales atenciones, Ereshkigal ofrece una recompensa e, instruidos por Enki, piden el cuerpo de Inanna, que rocían con el Agua de la Vida que les dio Enki. No obstante, los jueces del inframundo exigen que ella aporte a alguien que la pueda suplir. Una hueste de demonios la acompaña en su camino de regreso, al tiempo que se detiene junto a cada puerta para ponerse de nuevo sus insignias. Al salir del inframundo, se encuentra con Ninshubur. Cuando los demonios intentan retenerla, Inanna se niega, y no permite que éstos se lleven a otros dioses de Uruk que habían guardado duelo por ella. Pero al ver a su esposo Dumuzi ataviado con ropas suntuosas y sobre un espléndido trono, lo señala encolerizada y afirma que él es quien debe morir en su lugar, en castigo a su deslealtad. Al final, la hermana de Dumuzi, Geshtinanna, comparte su sino, de manera que cada uno de ellos pasará medio año en el inframundo y el otro medio sobre la tierra.

◀ *Arpa sumeria procedente de Ur, decorada con una cabeza de toro.*



▲ *Deidad sosteniendo un jarrón del que brotaba agua.*

DUMUZI

DIOS SUMERIO relacionado con las tierras baldías colindantes con las zonas cultivadas; también es conocido como el "Pastor". Es el amante y esposo de Inanna, elegido por ésta cuando el "Agricultor" y él compiten por obtener su mano. Mientras que algunos textos poéticos celebran su matrimonio, otros se centran en su muerte temprana y en sus vanos intentos de escapar a su hado. El amor de su hermana Geshtinanna le permite liberarse temporalmente del inframundo. En el "Descenso de Inanna al Inframundo", tendrá que ocupar el lugar de ésta entre los muertos; en otros textos, no se menciona ninguna causa directa de su muerte: es sólo su hado de "dios de la muerte" (propio de alguien que se mueve cíclicamente entre la tierra y el inframundo).

ENMESH Y ENTEN (VERANO E INVIERNO)

Se trata del fragmento de un mito en forma de diálogo.

CUANDO EL DIOS Enlil concibe la idea de poblar la tierra con plantas y animales, crea a dos hermanos, Enmesh y Enten, para que lleven a término su obra. Enten estará al cargo de los animales: "haciendo que la oveja pueda parir al cordero, la cabra al cabrito y haciendo que se multipliquen la vaca y la ternera". Puebla la tierra con monos salvajes, ovejas y cabras, llena el cielo de aves y los ríos de peces. Planta palmerales, árboles frutales y dispone jardines. Enmesh asume sus tareas a partir de ahí, y funda ciudades con hogares y "templos altos como montañas". Una vez cumplidos estos menesteres, los hermanos se dirigen a Enlil y le presentan algunos regalos que simbolizan sus logros. Enmesh le lleva animales salvajes y domésticos y plantas; Enten le ofrece piedras y metales preciosos, árboles y peces. Pero empiezan a discutir sobre quién de los dos tiene más mérito, y piden a Enlil que lo decida. El gran dios declara que Enten, que tiene a su cargo la cuestión del riego, base de la agricultura sumeria, puede llamarse con toda justicia "agricultor de los dioses". Los hermanos acatan el juicio. Enmesh se arrodilla ante Enten, cruzan regalos y hacen libaciones en honor a Enlil.

DIOSES SUMERIOS

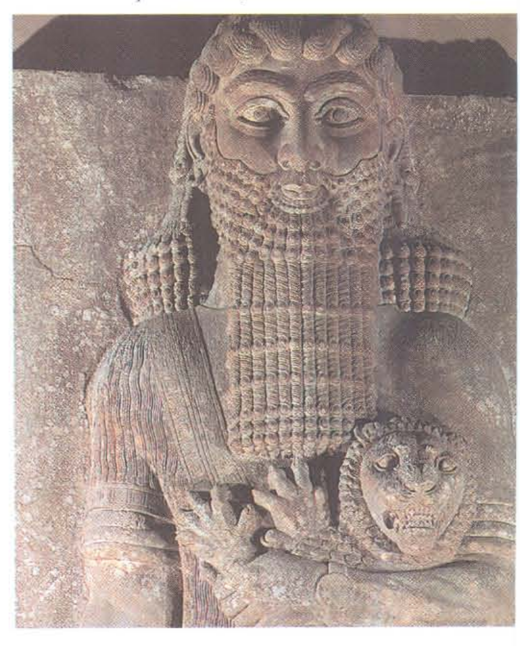
YA EN EL TERCER MILENIO a.C. se llevaron a cabo intentos de catalogar el gran número de dioses locales y ordenarlos según su rango. Estas listas de deidades están encabezadas invariablemente por el dios celeste An. Las deidades más importantes eran las de los principales santuarios, como Enlil de Nippur, Enki de Eridu e Inanna de Uruk. Deidades astrales eran Uttu (del sol), Nannar (de la luna) e Inanna (de Venus). Las deidades femeninas, a menudo diosas tutelares de ciudades, como Baba de Lagash, Nammu de Eridu y Ninhursaga de Kesh, eran diosas madres, mientras que otras revestían funciones específicas. Nisaba era la patrona de los escribas; Nanshe, diosa de los peces y la magia; y Ninisina, diosa de la salud. Se creía que los dioses residían en las propiedades de los templos y estaban representados por sus imágenes o estatuas. El hogar divino constaba del dios y de su esposa, sus hijos y varios sirvientes. En el panteón también se incluían demonios y espíritus malignos, descendientes de An y en cierta medida expuestos a los conjuros mágicos y los rituales de destierro.

ENLIL Y NINURTA

HIJO DEL dios supremo An, Enlil es el líder de los dioses y otorga la realeza. Reviste características de dios atmosférico, cuyas lluvias aseguran buenas cosechas, aunque su temperamento impredecible lo lleva a lanzar plagas y diluvios sobre una tierra difícil.

Siendo en origen una deidad agrícola y de la lluvia, Ninurta se convirtió en un "dios joven", relacionado con las violentas tormentas y con el valor marcial. En un texto mitológico, conocido como "Dios Espléndido de la Tormenta", Ninurta vence a un demonio y a continuación construye un gigantesco dique de piedra para impedir que las aguas del Tigris fluyan en dirección al este, en el extremo de los territorios de su enemigo muerto.

▼ *Relieve en piedra asirio del héroe Gilgamesh, con un león capturado, de Jorsabad.*





MITOS DE GILGAMESH

Gilgamesh y el País de los Vivos

ACOMPAÑADO DE su sirviente Enkidu, Gilgamesh se aventura en el País de los Vivos, consagrado a la deidad Enlil y protegido por un poderoso demonio llamado Huwawa. Cuando llegan a su destino, empiezan a talar árboles, a pesar de los terribles rayos de esplendor divino que emite Huwawa. Consiguen capturar al demonio y, aunque Gilgamesh está dispuesto en principio a respetarle la vida, al final le corta la cabeza, que le presentan a Enlil en su santuario de Nippur. Enfurecido, Enlil convierte los siete rayos de esplendor en agentes de venganza que han de perseguir a Gilgamesh y a su acompañante. El texto se interrumpe en ese punto.

Gilgamesh, Enkidu y el Inframundo

EL RELATO EMPIEZA con Inanna cultivando un árbol de Huluppu, a orillas del Éufrates. Como el viento sur azota sus ramas, lo traslada a su santuario de Uruk, donde le dispensa muchos cuidados para poder hacer de su madera una cama y una silla. Cuando el árbol crece lo suficiente, ella descubre que es incapaz de talarlo, porque está habitado por tres criaturas demoniacas: una serpiente entre las raíces, un ave rapaz en la copa y un demonio femenino en el tronco. Gilgamesh se presta a ayudarla y con su poderosa hacha abate el árbol y mata a la serpiente, aunque el demonio y el ave consiguen escapar volando. Además del mobiliario, Inanna construye dos objetos con la madera del árbol, que presenta a Gilgamesh como recompensa, pero por alguna razón caen en el inframundo. Su sirviente Enkidu se muestra dispuesto a recuperarlos. Gilgamesh le da instrucciones precisas sobre cómo comportarse en un lugar donde todas las pautas de conducta normal están invertidas. Enkidu desciende al inframundo, pronto olvida las advertencias e infringe todos los tabúes. Valiéndose de la mediación de la deidad Enki,



▲ *Pintura moderna de Gilgamesh lamentando la muerte de su amigo y sirviente, Enkidu.*

Gilgamesh convoca al espíritu de Enkidu a través de un orificio en la tierra; le explica las condiciones del País de los Difuntos, donde alguien con tres hijos tiene agua para beber, otro con siete hijos se encuentra cerca de los dioses, pero aquellos cuyos cuerpos no han recibido sepultura están destinados a errar eternamente sin reposo.

ENLIL Y NINLIL

ENCUADRADO EN LA CIUDAD de Nippur, el mito describe el noviazgo de Enlil y Ninlil y el nacimiento de tres dioses del inframundo. Ninlil es una muchacha que es seducida por Enlil cuando va a bañarse a un canal, pese a que su madre le advierte que se cuide de Enlil, porque acabará abandonándola. Cuando Enlil es desterrado de Nippur por haber fecundado ilícitamente a Ninlil, ésta lo sigue al destierro. Aunque el dios asume la desgracia, ella no está decepcionada y vuelve a dormir con él, y conciben cada vez una nueva criatura. El pasaje final elogia a la Madre Ninlil y al Padre Enlil.

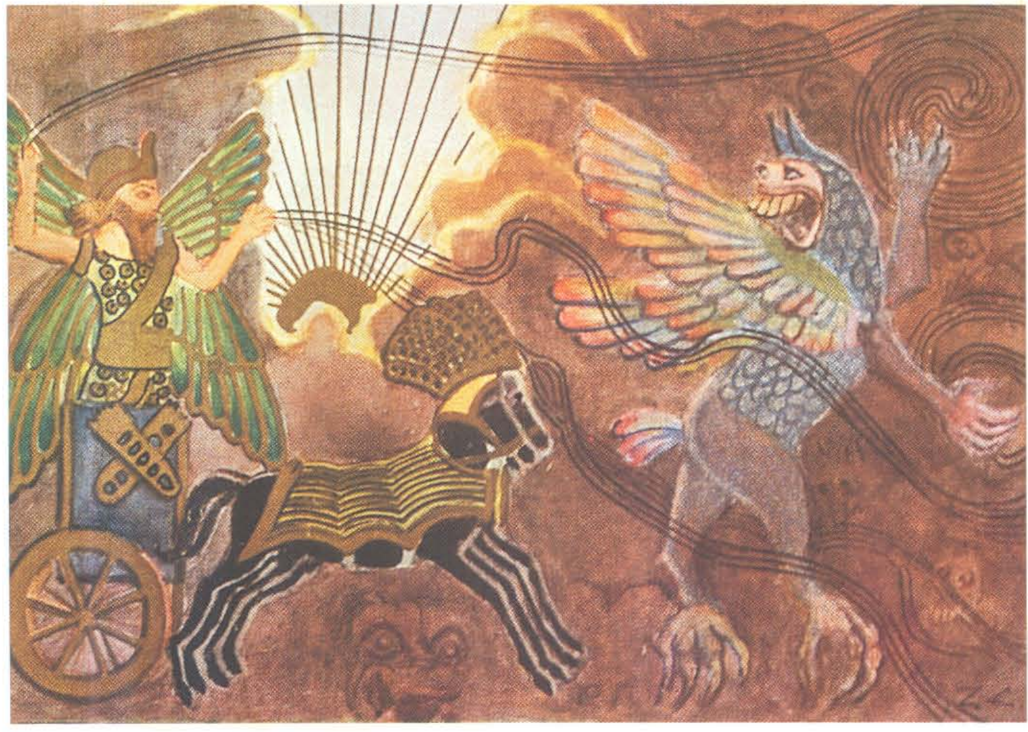
LAHAR Y ASHNAN (GANADO VACUNO Y GRANO)

AL PRINCIPIO, An creó a los dioses Annunanki. Sin embargo, como el mundo aún no estaba organizado completamente, tenían que pacer hierba, como las ovejas, y beber agua de una acequia. Más tarde, fueron creados Lahar, diosa del ganado vacuno, y Ashnan, diosa del grano, que produjeron más comida, en especial leche, y todo mejoró para los dioses. Sin embargo, los Annunanki todavía no estaban satisfechos. Entonces, Enlil, advertido por Enki, decide enviar a las diosas a la tierra. Erigen rediles para Lahar y obsequian a Ashnan con un arado y un yugo. De ese modo, llegan a la tierra la agricultura y la labranza con animales. La humanidad, "destinada a prestar servicio a los dioses", no puede proporcionarles sustento abundante y apropiado. Pero las dos diosas empiezan a reñir, desdeñando cada una la contribución de la otra y elogiando únicamente sus propios logros. Enki y Enlil intervienen, y Ashan es declarada vencedora.

Mitología babilónica

INTRODUCCIÓN

A COMIENZOS del segundo milenio a.C., algunas tribus amoritas de habla semítica se establecieron en el sur de Siria y en la región de la cuenca media del Éufrates y constituyeron un estado bajo el mando de Hammurabi, que hizo de la ciudad de Babilonia su capital (siglo XVIII a.C.). Como en el caso de la precedente civilización sumeria, ésta seguía siendo urbana y de carácter burocrático, basada en la agricultura de regadío y en el comercio. La mayoría de las instituciones anteriores, especialmente los templos, se mantuvieron. La lengua babilónica, escrita en caracteres cuneiformes, se convirtió en un vehículo de comunicación internacional a mediados del segundo milenio a.C., y los escribas babilónicos se emplearon en los centros urbanos más importantes del antiguo Oriente Próximo, desde Egipto hasta Anatolia. Ello difundió la cultura escrita mesopotámica en un área muy vasta. Babilonia se convirtió en una de las potencias del primer milenio a.C., en especial durante el reino de Nabucodonosor II, que siguió a la derrota del Imperio Asirio.



▲ *Representación moderna de Marduk derrotando a Tiamat, diosa del Abismo.*

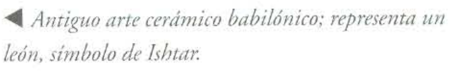
ENUMA ELISH (LA CREACIÓN BABILÓNICA)

Este largo texto, del que existen varias versiones desde el siglo XII hasta el VII a.C., era recitado con motivo de los festejos babilónicos Near. (En Asiria, circulaba una versión similar, en que se presentaba a su dios nacional, Assur, en lugar de a Marduk.) El grueso del texto lo ocupa una larga enumeración de los nombres de Marduk, su glorificación y una alabanza de Babilonia. El mito cosmogónico, que reelabora relatos más antiguos sobre la Creación relacionados con otras deidades, da entrada a las letanías.

AL PRINCIPIO, antes de que se diera nombre a los Cielos y la Tierra, se mezclaron las aguas primordiales. De esta fuente creadora salen tres generaciones de dioses, que conducen a Anu y a Ea (el sumerio Enki). Los jóvenes dioses son inquietos y estorban la paz de Apsu, su antepasado, que decide terminar con ellos. Este plan es desbaratado por Ea, que lanza un conjuro sobre Apsu para que caiga en un sueño profundo mientras Ea toma posesión de las profundidades acuáticas como dominio propio y vive allí con su esposa Damkina. Ésta da a luz a Marduk, cuyo vigor molesta al consorte de Apsu, Tiamat. Incitado por los otros dioses mayores, se prepara para dar batalla a Marduk, y reúne una hueste de monstruos y serpientes encabezada por su hijo Kingu. Como Ea no consigue imponerse con sus poderes mágicos a su hueste, apela a Marduk para que entre en lucha. Marduk acepta, con la condición de que, en caso de que él venza, tendrá poder absoluto sobre los dioses. Se acepta la condición, y él se dota de armas imbatibles, incluidos los siete vientos. Desencadena una tormenta y carga contra Tiamat, a quien captura en su red y lo inmoviliza con ayuda de los vientos. A continuación, acorrala al ejército en fuga y atrapa a Kingu, de quien obtiene las Tablillas del Destino.

Parte en dos el cuerpo tendido de Tiamat, cuya parte superior coloca arriba para formar el cielo, completo con estrellas y planetas. La parte inferior se convierte en la tierra, y el Tigris y el Éufrates fluyen de la cuenca de sus ojos. Su cola anudada sirve de tapón para impedir que las aguas aneguen el país. Cielo y tierra están separados por sólidas columnas. Las Tablas del Destino las entrega a Anu para que las ponga a salvo, y a partir de entonces entra a formar parte oficialmente de la asamblea de dioses. Kingu, acusado de haber promovido la revuelta, es ejecutado y con su sangre y arcilla Ea crea al Hombre, a quien le impone la obligación de estar al servicio de los dioses, lo cual libera a los dioses Annunanki de toda tarea. En agradecimiento, éstos construyen un santuario para Marduk, que él llamará Babilonia. Después, todos los dioses toman asiento para festejarlo. El texto prosigue con la exaltación de Marduk.







◀ *Antiguo arte cerámico babilónico; representa un león, símbolo de Ishtar.*

MARDUK

EL DIOS NACIONAL DE BABILONIA cobró importancia en tiempos de la Primera Dinastía babilónica. Era hijo de Ea y, como él, estaba relacionado con la magia. También compartía aspectos de la deidad solar, Shamash, especialmente en lo relativo a justicia, imparcialidad y compasión. Su personificación mitológica es la de un joven guerrero que combate dragones (al igual que Ninurta en la mitología sumeria); junto a ello, desempeña funciones ejecutivas (el orden del universo y la división de cargos entre los dioses). Su símbolo era el dragón alado con cuernos, conocido también como Mushhushu.

TEMAS DE LA MITOLOGÍA BABILÓNICA

SI BIEN LOS BABILONIOS heredaron la cultura y las instituciones culturales de Sumeria y adoptaron un buen número de mitos sumerios, su sensibilidad religiosa debe mucho a sus orígenes pastoriles. Las deidades sumerias más importantes fueron rebautizadas simplemente con apelativos semíticos (An pasó a ser Anu; Enki, Ea; Enlil, Ellil; Inanna, Ishtar; Utu, Shamash; Nannar, Sin), pero no aparecieron nuevas deidades.

Los asuntos importantes eran la justicia, la moralidad y la piedad personal, así como la preocupación por la muerte y el inframundo (Nergal, Ereshkigal, Adapa, Gilgamesh, Atrahasis). Aunque parte de los mitos sumerios se trasvasó a la mitología babilónica, en ésta se acentuaron unas actitudes más pesimistas, acordes con la inestabilidad social y política del segundo milenio y el comienzo del primero a.C. Se encuentran en un mundo más impredecible, en que unos dioses arbitrarios sostienen y a la par amenazan el orden universal. Existe también una nueva conciencia de la identidad y de la ideología nacionales, tal como se ejemplifica con el ascenso del dios Marduk (véanse La épica de la Creación, Erra).

ADAPA

ADAPA ES UNO de los Siete Sabios; fue creado por Ea (Enki en la mitología sumeria) como hombre ejemplar, dotado de una sabiduría sobrehumana. Sirve al dios como sacerdote en Eridu. Un día, sale a pescar, pero el viento sur vuelca su barca. Indignado, lanza una maldición sobre el viento para que "se rompan sus alas". La consecuencia de ello es que durante mucho tiempo el viento sur no vuelve a soplar. El gran dios Anu se entera de este asunto y convoca a Adapa al cielo para poder hacerlo responsable de ello. Ea teme por su protegido y lo instruye sobre cómo prepararse para el viaje. Tiene que llorar y expresar simpatía por dos dioses apostados ante la puerta, Dumuzi y Ningishzida, para ganarse su apoyo. El plan surte efecto, porque Anu es apaciguado por la intercesión de los dioses. Cuando se entera de que Adapa había obtenido su sabiduría (y sus poderes mágicos) de Ea, le ofrece el Agua y el Pan de la Vida, que lo tornará como los dioses. Sin embargo, advertido por Ea para que no acepte el Agua y el Pan de la Muerte que le ofrecen, Adapa rechaza la proposición. En su locura, Anu lanza una carcajada y lo envía de vuelta a la tierra.

(Este mito refuerza la visión mesopotámica de que la vida eterna está reservada a los dioses; aun cuando se le ofrece la oportunidad de convertirse en inmortal, Adapa es incapaz de aprovecharla.)



◀ *Mapa babilónico del mundo.*



ATRA-HASIS (ANTIGUO MITO BABILÓNICO DEL DILUVIO)

El mito babilónico sobre el diluvio tiene antecedentes sumerios, que sólo son conocidos a partir de textos fragmentarios que se refieren al héroe de estos sucesos, llamado Ziusudra, quien se salva del gran diluvio, guiado por los dioses siguiendo indicaciones secretas de Enki.

LA VERSIÓN BABILÓNICA empieza en tiempos en que los dioses menores están obligados a trabajar duramente para los dioses mayores, lo que al final da pie a una rebelión. Enki se ofrece a poner remedio al asunto y le pide a la reina madre que cree a un hombre que ha de "llevar el yugo". Enlil dispone que maten a un dios y que su carne se mezcle con arcilla. Crea así siete parejas humanas y dicta leyes para regular la procreación. En lo sucesivo, será tarea de la humanidad el procrear y trabajar para los dioses. Sin embargo, pasado algún tiempo, la humanidad llena el cielo y la tierra de griterío y ruido y altera la paz de los dioses. Enlil intenta poner término a ello enviando en primer lugar una plaga y después una hambruna para diezmar la población. Sus planes quedan frustrados por Enki, que advierte a Atra-hasis ("el sabio por excelencia") para afrontar la amenaza con medidas pertinentes, como hacer ofrendas a los dioses de la salud y del grano. Enlil está indignado por el fracaso de sus medidas y decide lanzar un diluvio devastador para erradicar a la humanidad de una vez por todas. Obliga a los dioses a jurar fidelidad, pero Enki nuevamente vende su plan a Atra-hasis; para ello, se le aparece en un sueño donde habla a una pared de juncos. Le dice a Atra-hasis que construya un navío y embarque en él a su familia y varias especies animales. Cuando remita el diluvio, quedarán a salvo en la barca, mientras que los demás perecerán ahogados.

Los dioses se ven en grandes apuros, especialmente la diosa madre, que lamenta el sino de sus criaturas. Cuando cede el diluvio y Atra-hasis hace su primer sacrificio, Enlil está furioso, porque aquél ha estado intrigando de nuevo. Sin embargo, Enki hace notar que los dioses confían en la ayuda de la humanidad y que Enlil ha ido demasiado lejos. Le dice que refrene su ira y castigue a quienes lo merezcan, mientras que él mismo actuará para limitar la población. Enki dispone que existan mujeres estériles, categorías especiales de sacerdotisas sin descendencia, y regula la mortalidad infantil, personificada en un demonio raptor de niños. A Atra-hasis, como al héroe del diluvio sumerio Ziusudra, se le concede vida eterna.



▲ *Relieve asirio que se cree representa a Gilgamesh.*

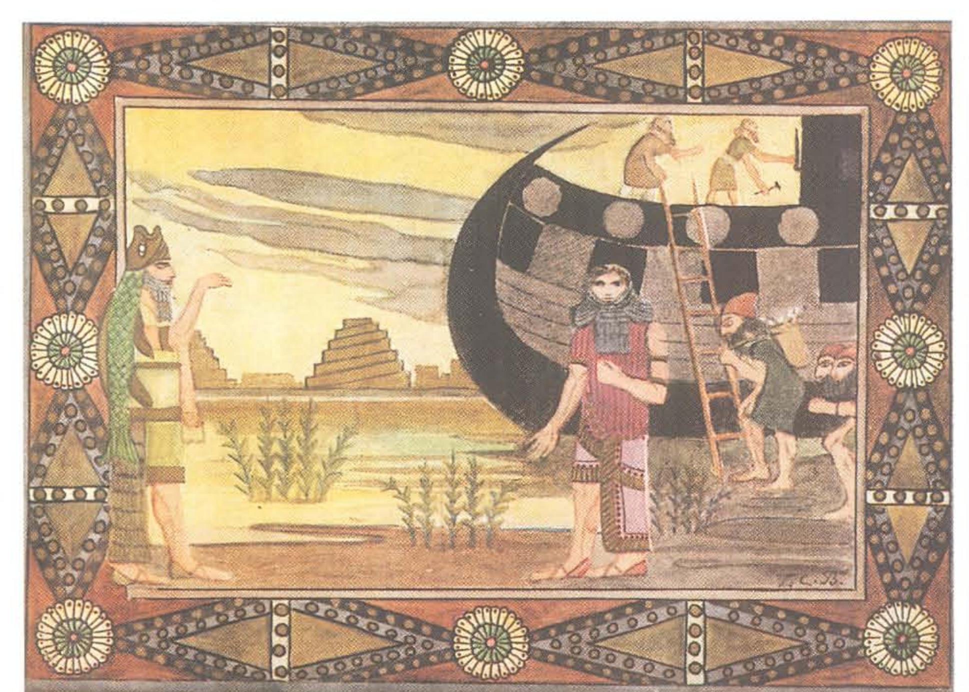
LA HISTORIA DEL DILUVIO DE NÍNIVE (TABLILLA NÚMERO ONCE DE LA EDICIÓN DE GILGAMESH)

La historia le es relatada a Gilgamesh por el héroe del diluvio Utnapishtim. Las semejanzas con la historia bíblica del diluvio son notables.

UTNAPISHTIM ES UN HABITANTE de la ciudad babilónica de Shurrupak. Recibe un mensaje del dios Ea (a través de un muro de ladrillos) según el cual está a punto de desencadenarse un diluvio. Ea le indica que construya una barca, le da las medidas exactas y le advierte que comunique a sus curiosos conciudadanos que se está preparando para vivir con Ea en su morada acuática del interior de la tierra. Cuando el navío está listo, embarca a su familia y también carga en él plata y oro y todas las especies de criaturas vivientes. En el momento convenido, los diques se rompen, suben las aguas subterráneas y empieza a llover. La tormenta es tan violenta que incluso los dioses "se encogen como perros".

Al séptimo día, el diluvio remite y, cuando Utnapishtim mira afuera por una rendija, se da cuenta de que el barco ha encallado. Suelta una paloma, pero al no encontrar ningún lugar donde posarse regresa al navío. Una golondrina no tiene más suerte. De modo que al final suelta a un cuervo, que come y vuela, pero no retorna a la barca. Utnapishtim desembarca con su familia y realiza un sacrificio, haciendo libaciones y quemando incienso. "Los dioses, al percibir el dulce aroma, acuden como moscas en torno al sacerdote y su ofrenda". La diosa madre llega, afligida por la aniquilación de sus criaturas y jurando que nunca olvidará lo sucedido. Culpa a Enlil de la casi total erradicación de la humanidad. Aunque Enlil está furioso porque una familia humana ha conseguido escapar al diluvio, Ea aplaca su ira y confiesa que ha sido él quien instruyó a Utnapishtim para que escapase. Enlil, ya más tranquilo, bendice al héroe del diluvio y a su esposa y les concede vida eterna.



◀ *Utnapishtim, el héroe del diluvio, y su barca.*

ISHTAR

ES UNA ANTIGUA DIOSA semítica, probablemente relacionada en origen con el planeta Venus.

En el periodo acadio, se identificó con la Inanna sumeria, pero conservó su carácter bélico. En el segundo milenio, fue promovida al papel de reina de los cielos como consorte de An(u) y equiparada en rango a otras deidades astrales. Su valor marcial y su violencia (reflejada en su aspecto de "Ishtar barbada") quedaron contrarrestados por sus rasgos de diosa madre y su principal preocupación: la atracción erótica. Ishtar preside todas las manifestaciones relacionadas con la sexualidad, y entre los oficiantes de su culto había transvestidos, eunucos y prostitutas de ambos sexos.

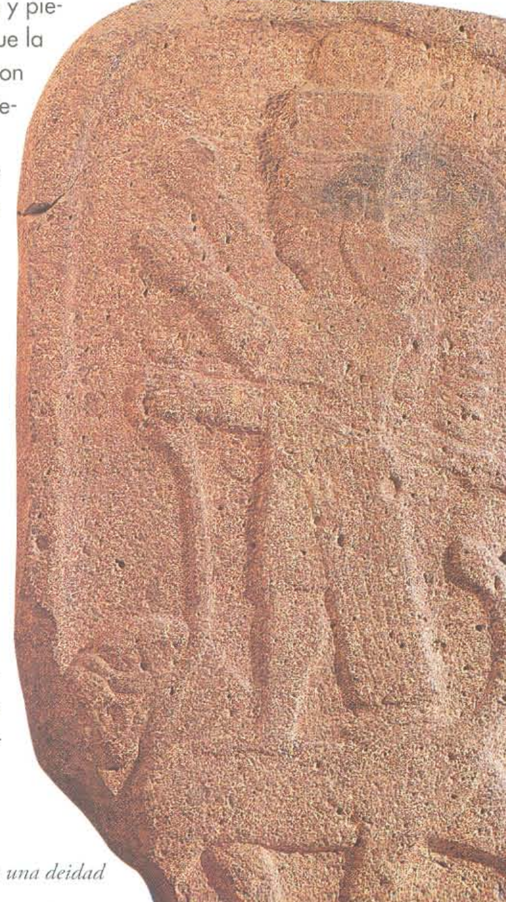
NERGAL Y ERRA

NERGAL ES UN ANTIGUO dios semítico, conocido desde el periodo acadio, en la segunda mitad del tercer milenio. Inicialmente, se trata de una deidad del inframundo (véanse Nergal y Ereshkigal). Más tarde, se identifica también con el planeta Marte, y dividirá su tiempo entre el inframundo y el cielo.

Erra es un antiguo dios semítico, relacionado con la fertilidad de la tierra, especialmente en la región esteparia. Recibió culto en Cutha en calidad de dios del inframundo. Un mito documentado en el siglo VIII presenta a Erra como una fuerza del caos que propicia la suspensión de todas las normas sociales durante la ausencia temporal de Marduk.

ERRA

ERRA, DIOS de la pestilencia y la rebelión, está durmiendo en su morada del inframundo cuando lo despiertan los peligrosos y demoniacos "Siete". Le recuerdan las glorias de la guerra y le reprochan entre insultos que sus armas estén cubiertas de herrumbre por desidia. De no retomar sus antiguos hábitos, se convertirá en blanco de las burlas. Además, la humanidad se ha vuelto muy ruidosa. Erra decide obedecer su indicación y marcha en busca del dios Marduk. Critica el lastimoso estado de las insignias del dios, pero Marduk le explica que no puede dejar su palacio desatendido para ir a procurarse los metales y piedras preciosas necesarias, ya que la última vez que se ausentó cayeron terribles calamidades sobre la tierra. Erra convence a Marduk para sustituirlo en su ausencia y al mismo tiempo hace esfuerzos para retardar la búsqueda de Marduk. Erra descarga su ira contra la tierra, dando pie a una guerra civil, a terribles violencias y a la anarquía. Ishum, su visir, siente compasión por los sufrimientos del pueblo y, valiéndose de la adulación, consigue dirigir la energía destructora de Erra hacia los enemigos de Babilonia, hasta que su furia se extingue y está dispuesto a reposar durante algún tiempo. Antes de retirarse, bendice las tierras devastadas para que se pueblen y se tornen fértiles nuevamente.



▶ *Relieve neohitita que representa a una deidad femenina de pie sobre un león.*



▲ *Sello cilíndrico sumerio que representa a Zu cuando es juzgado por Ea.*

NERGAL Y ERESHKIGAL

LOS DIOSES CELESTES celebran un banquete, y Ereshkigal, diosa del inframundo, manda a su enviado Namtar para recibir su parte del festejo. El único dios que no felicita a Namtar con el debido respeto y permanece sentado es Nergal. Ereshkigal se propone vengar esta afrenta matando a Nergal, y para ello lo convoca al inframundo. Ea dota a Nergal de poderes mágicos y, cuando se encuentra frente a Ereshkigal, la destrona brutalmente cogiéndola del pelo y se dispone a decapitarla. Vencida, pide clemencia y se ofrece a casarse con él y compartir el mando sobre el inframundo, a lo que él accede.

Otra versión de esta historia presenta a Nergal postrándose respetuosamente ante Namtar. Antes de su viaje al inframundo, Ea lo previene sobre el modo de comportarse: no debe tomar asiento, beber cerveza o comer pan o carne. Le advierte en concreto que no ceda a sus apetitos sexuales cuando vea a Ereshkigal. Nergal rechaza la comida y la bebida, sin embargo, cuando aparece Ereshkigal con un vestido transparente después del baño él cede "a los deseos de su corazón" y pasan juntos en la cama los seis días y noches siguientes. Nergal engaña a Namtar dejándole marchar del inframundo y regresa al cielo. Ereshkigal queda muy turbada cuando descubre la ausencia de su amante, y manda a su enviado para que procure su retorno, y alega su soledad desde la niñez y el hecho de que ahora sea impura y no pueda desempeñar sus funciones divinas. Los intentos de Ea de disimular la presencia de Nergal fracasan, y Nergal desciende de nuevo al inframundo. Se acerca a Ereshkigal, sonríe y la destrona sólo para abrazarla apasionadamente de nuevo. A partir de entonces, permanece en el reino de la muerte y se convierte en el rey del inframundo como esposo de Ereshkigal.

GILGAMESH

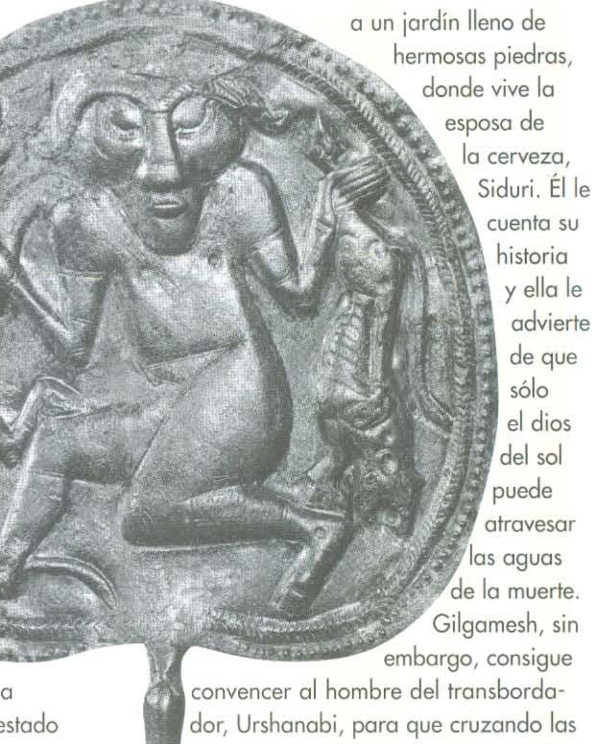
LA HISTORIA DE GILGAMESH se ha conservado en varias versiones distintas de diferentes periodos, empezando por los relatos sumerios (véanse Gilgamesh, Enkidu y el Inframundo; Gilgamesh y el País de los Vivos). Era conocida en todo el antiguo Oriente Próximo y combina el tema de la *hubris* mesopotámica –la tala de maderas valiosas en territorios foráneos– con el motivo del combatiente de dragones (los árboles están protegidos por una criatura demoniaca). A este núcleo se suman otros relatos populares, como el de la historia del diluvio, el rechazo de las insinuaciones de la diosa del amor y la especulación sobre el inframundo. El esquema de la versión más coherente, la llamada edición de las Doce Tablas, que data muy probablemente de fines del segundo milenio, pero que es mejor conocida a partir de un compendio descubierto en la biblioteca de Nínive –del siglo VII a.C.–, gira en torno a la amistad femenina y a la cuestión de la mortalidad del hombre. El siguiente resumen se basa en dicha versión.

LA HISTORIA DE GILGAMESH

GILGAMESH, que tiene dos tercios de dios y uno de ser humano, es el joven rey de Uruk. Sus continuos banquetes y su conducta disoluta tienen enojada a su gente, que protesta ante los dioses. En respuesta, Anu dispone que la diosa madre cree a un ser que sea su compañero, y así forma a Enkidu, un hombre salvaje que vive en la estepa y deambula con las bestias. Es observado por un cazador, que acude a averiguar por qué sus trampas siguen vacías. Éste lleva al rey de Uruk noticias de esta extraña criatura cubierta por completo de pelo. Le aconseja asimismo que envíe a una de las prostitutas de la ciudad a amansar al hombre salvaje. Después de mantener relaciones sexuales con "la voluptuosa", Enkidu se enemista con los animales y acompaña a la mujer a Uruk. Allí conocerá a Gilgamesh, que entretanto ha estado soñando con objetos que se precipitan del cielo; su madre le explica que representan a un hombre que se convertirá en su mejor amigo. Tras la llegada de Enkidu, los dos hombres deciden cobrar celebridad y abandonan la ciudad en busca de aventuras. Su primer viaje los llevará hasta la montaña Cedar, donde con ayuda del dios solar Shamash vencen al demonio Humbaba.

Cuando regresan victoriosos a Uruk, la diosa Ishtar comparece ante Gilgamesh y se le ofrece como esposa; él rechaza la oferta con insultos blasfemos, y ella hace descender al Toro de los Cielos. Gilgamesh y Enkidu matan a la criatura, pero como castigo Enkidu cae enfermo y muere. Desesperado por la muerte de su amigo, Gilgamesh abandona la ciudad y empieza a buscar al héroe del diluvio, Utnapishtim, a quien se había otorgado vida eterna. Después de superar muchos peligros, llega a un jardín lleno de hermosas piedras, donde vive la esposa de la cerveza, Siduri. Él le cuenta su historia y ella le advierte de que sólo el dios del sol puede atravesar las aguas de la muerte. Gilgamesh, sin embargo, consigue convencer al hombre del transbordador, Urshanabi, para que cruzando las aguas lo lleve donde habita Utnapishtim con su esposa. Cuando pregunta por qué a él, un simple humano, no le atañe la muerte, Utnapishtim le cuenta la historia del diluvio (veáse La historia del Diluvio de Nínive, tablilla número once de la edición de Gilgamesh) y le dice que su existencia continuada recuerda a los dioses su promesa de no destruir a la humanidad nuevamente. Pregunta por qué habrían de reunirse a causa de Gilgamesh. Sin embargo, movido por el disgusto de éste, le pide que se abstenga de dormir durante siete días y siete noches. Como Gilgamesh no supera esta prueba, Utnapishtim le entrega nuevas ropas que no se deteriorarán nunca con el uso. Como último favor, le habla de una planta mágica para que el viejo vuelva de nuevo a la juventud. Pero, cuando Gilgamesh está de regreso a casa, una serpiente roba la planta desprendiéndose de su piel. Al final Gilgamesh retorna a Uruk, donde escala los muros para contemplar el enladrillado y la ciudad.

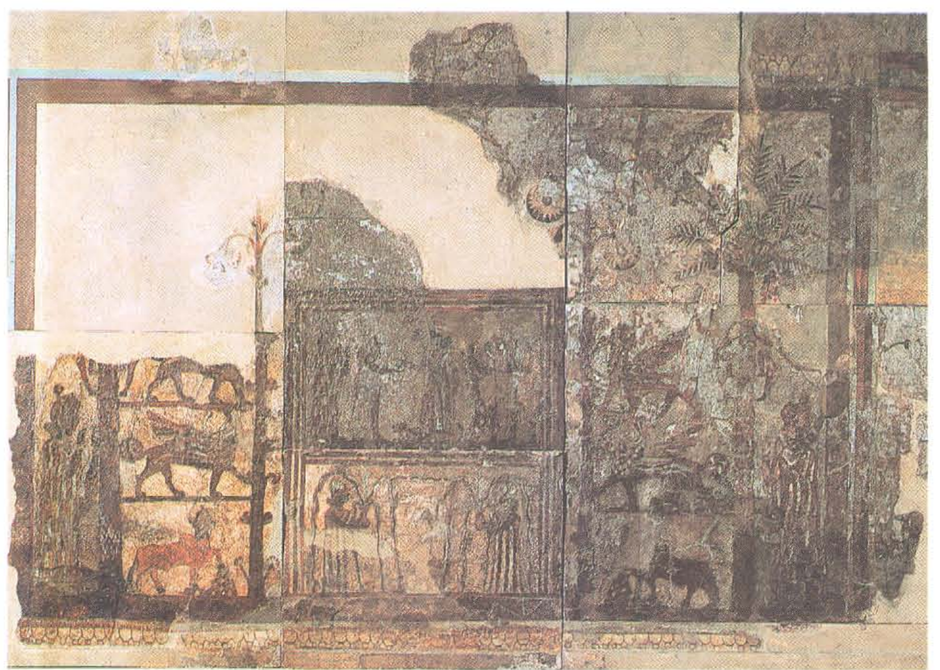
La edición de Nínive añade la versión babilónica del viejo relato sumerio sobre Gilgamesh, Enkidu y el Inframundo.



▲ *El cabezal de esta elaborada aguja de bronce representa a Gilgamesh, rey de Uruk.*



◀ *Un pilar grabado con el código de leyes del rey Hammurabi. El dios del sol Shamash aparece sentado arriba a la derecha.*



Restos de una pintura mural del palacio de Zimri-Lim en Mari, que muestran a Zimri-Lim ante la diosa Ishtar.

DESCENSO DE ISHTAR

LA VERSIÓN CONSERVADA proveniente de la biblioteca de Nínive es una variante compendiada del mito sumerio relatado en el "Descenso de Inanna al Inframundo". La diosa decide ir al "País del que no se regresa", regido por Ereshkigal, un lugar oscuro y lóbrego. Pide entrar amenazando con echar abajo las puertas y dejar salir a los muertos, que se comerían a los vivos. Como en el relato sumerio, debe despojarse de sus atavíos.

Ereshkigal maldice fatalmente a Ishtar, cuya muerte tiene repercusiones drásticas en la tierra: cesa toda forma de cópula entre las bestias y el hombre. Ea (el Enki sumerio) crea a un hermoso eunuco para que visite a Ereshkigal y cobre el cuerpo de Ishtar con lisonjas y lo reanime con el Agua de la Vida. El final está bastante deteriorado, pero se refiere a Tammuz (Dumuzi en Sumeria), que ocupa el puesto de Ishtar en el inframundo.

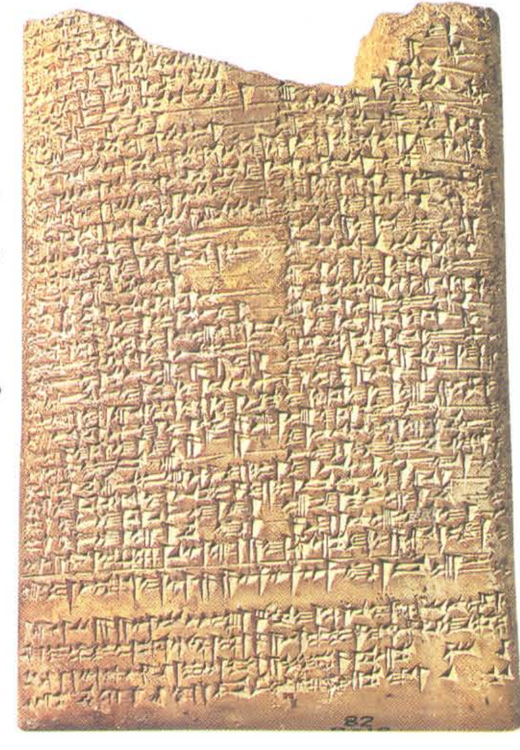
ETANA

ESTE MITO sólo es conocido parcialmente; los textos presentan grandes lagunas y el final se ha perdido. Un prólogo expone que, si bien la ciudad de Kish ha sido fundada, todavía carece de rey. El siguiente episodio conservado se refiere a un árbol habitado por una serpiente y un águila. Éstas deciden superar su desconfianza mutua, jurarse solemnemente amistad ante el dios solar Shamash y convertirse en amigas que compartirán la comida. Todo va bien hasta que un día el águila infringe el juramento y devora a una cría de la serpiente, que clama venganza ante Shamash.

El dios sacrifica a un toro y le dice a la serpiente que se oculte dentro del cuerpo del animal. Cuando el águila se posa, ávida, sobre el cadáver del animal para comer sus intestinos, la serpiente la golpea, le arranca de cuajo las plumas y la lanza a un hoyo. Mientras, en Kish el rey Etana aún no tiene heredero. Reza a Shamash y le implora que le muestre la Planta del Parto, y el dios le habla de un águila presa que le ayudará. Etana parte en busca del animal y encuentra al águila languideciendo en el hoyo. Alimenta a la criatura durante siete meses, hasta que le vuelven a crecer las plumas. Cuando el águila le ofrece una recompensa, Etana menciona la Planta del Parto. Como ésta no se halla en ninguna parte de la tierra, vuelan al cielo juntos para consultar a Ishtar, diosa de la procreación. En el primer intento, Etana cae del lomo del águila, pero tras un sueño de buen augurio, lo vuelven a intentar y probablemente tienen éxito (el texto se interrumpe en ese punto).

MITOLOGÍA ASIRIA

LAS VERSIONES ESCRITAS de mitos asirios son pocas en número y siguen muy de cerca pautas babilónicas, debido a la gran influencia de la cultura y la literatura babilónicas entre la elite asiria. La principal deidad nacional era Assur, una especie de dios atmosférico relacionado estrechamente con el rey asirio. En la versión asiria del mito de la Creación, Assur asume el papel de Marduk. Otras deidades importantes eran Ishtar, que tenía consagrado un templo enorme de gran antigüedad en Nínive; el dios de las tormentas, Adad; Ea, el gran mago de los dioses; y Nabu, hijo del dios babilónico Marduk y patrón de los escribas.



Fragmento de una tablilla en caracteres cuneiformes, con el mito babilónico de la Creación.



LA TEOGONÍA DE DUNNU

DUNNU ERA UNA CIUDAD de la región central de Babilonia. El mito se ha conservado fragmentariamente en tablillas que datan de comienzos del segundo milenio a.C. Se refiere a la fundación de Dunnu y a la genealogía de sus dioses, y probablemente estaba relacionado con festejos dependientes del año agrícola.

El Arado y la Tierra son la primera pareja divina. Cultivan la tierra, establecen Dunnu y engendran a Sacan, dios del ganado. La Tierra desea a su hijo y se casa con él, después de matar al Arado. Sacan se ocupa de su padre, a quien da sepultura en Dunnu. A continuación, se casa con Tiamat, su hermana, que a su vez mata a la Tierra, su madre. La siguiente generación mata a ambos padres. Sus hijos, dios y diosa de los rebaños, aumentan la fertilidad de los pastos. El dios de los rebaños se deshace de sus padres y asume el mando del país. Su hijo se casa con su hermana, y éstos matan a sus padres. El día de Año Nuevo, su hijo también se casa con su hermana, pero en lugar de matar a su padre y a su madre sólo los encarcela.

Del resto de la composición sólo se conservan algunos fragmentos, pero parece, dadas las menciones a algunos conocidos dioses mesopotámicos como Enlil y Ninurta, que las relaciones entre los padres y sus descendientes se van normalizando y regularizando.

▶ *Pilares de piedra tallada como éste han resistido el paso del tiempo y nos han permitido reconstruir mitologías antiguas a partir de los textos escritos y las representaciones plásticas.*

Mitología hitita

INTRODUCCIÓN

LOS HITITAS ERAN una población indoeuropea que se asentó en Anatolia (en la actual Turquía) en el siglo XVIII a.C. y desarrolló un reino independiente en torno a su capital Hattusa. El nombre "hitita" deriva del de la población indígena, a la que se llamaba "hatti", que constituyó una floreciente civilización en la Edad de Bronce (a mediados del tercer milenio a.C.). En el siglo XV a.C., el Imperio Hitita controlaba toda Anatolia y la Alta Mesopotamia y puso en jaque con éxito la hegemonía egipcia en Siria y Palestina. Pese a que el Imperio Hitita quedó destruido en el siglo XIII a.C., algunos principados hititas siguieron existiendo incluso hasta el primer milenio a.C. Su idioma se escribía en caracteres cuneiformes y más tarde en formas jeroglíficas.

Nuestro conocimiento de la mitología hitita procede de algunas tablillas en caracteres cuneiformes descubiertas en los archivos de la capital Hattusa. Las principales deidades nacionales eran el dios atmosférico (presenta varios nombres, con arreglo a sus distintas manifestaciones regionales) y la diosa solar Arinna. El panteón hitita oficial abarcaba los "mil dioses de Hatti", una referencia a la tendencia hitita a asimilar tanto deidades locales como extranjeras, especialmente mesopotámicas y hurritas. Su mitología también toma prestados elementos de países vecinos, y así concretamente algunos mitos hurritas fueron copiados y traducidos al hitita.

ILLUYANKA

La historia de Illuyanka se recitaba con motivo de las celebraciones de Año Nuevo en Nerik, el principal de los santuarios del dios atmosférico. El relato procede probablemente de un antiguo mito hattiano.

ILLUYANKA ES UN GIGANTE, un monstruo en forma de dragón (como el Hedammu de la mitología hurrita) que vence al dios atmosférico en un enfrentamiento crucial. La diosa madre Inara decide prestarle ayuda. Organiza un banquete y llena varios recipientes con grandes cantidades de bebida alcohólica. Sin embargo, necesita conseguir el apoyo de un ser humano y así consulta a un hombre llamado Hupashiya. Éste da su conformidad, pero a condición de que primero mantengan relaciones sexuales. Ella se muestra de acuerdo y lleva al hombre al banquete, al que había invitado a Illuyanka y a todos sus hijos. La familia de dragones bebe tanto que no puede marcharse. Hupashiya los ata firmemente y los entrega al dios atmosférico, que los mata en el acto. Inara se lleva al hombre a un lugar remoto para vivir con él. Pero le prohíbe mirar por la ventana. Al cabo de veinte días, él no puede seguir resistiéndose a la tentación, y al mirar afuera ve a su esposa e hijos. Anhelante, le pide a la diosa poder regresar. El final se ha perdido, pero es probable que ella matase a Hupashiya en razón de su desobediencia.

La segunda versión de Illuyanka y el dios atmosférico también pone en juego a un ser humano. Nuevamente Illuyanka ha conseguido desafiar el poder del dios atmosférico, desposeyéndolo esta vez del corazón y los ojos. El vulnerable dios se casa con la hija de un "hombre pobre", que le da un hijo, que a su vez corteja a la hija de Illuyanka. Como dote, él pide los órganos que le habían sido robados a su padre. Cuando el dios recobra la salud, retoma su lucha, y no sólo mata a su antiguo enemigo sino incluso a su hijo, que entretanto forma parte del clan de su esposa y pide no ser perdonado.

▶ *Relieve de basalto hitita que representa la cabeza de la reina Kubaba.*

LA REINA DE NESHA

UN AÑO, la reina de Nesha da a luz a 30 hijos. Preocupada por tan extraordinario número de hijos, decide ocultar el asunto. Coloca a los niños en cestos de junco calafateados con excrementos, y los lanza a un río. Salvados milagrosamente, los niños ganan la orilla del mar. Allí los dioses se apiadan de ellos y los crían. Pasado algún tiempo, la reina experimenta otro parto múltiple: alumbra a 30 hijas, pero esta vez no se deshace de ellas. Cuando los niños crecen, deciden ir en busca de su lugar de nacimiento. Su madre no advierte que se trata de ellos y les entrega a sus hijas en matrimonio. Los hermanos más jóvenes avisan a los demás para que no cometan incesto, pero los hermanos se casan. El final del relato se ha perdido.

TELEPINU

El mito de Telepinu se ha conservado como parte de un ritual destinado a aplacar la ira de los dioses en tiempos de crisis y ha pervivido en forma fragmentaria en varias versiones.

EL COMIENZO se ha perdido, pero es claro que Telepinu (una deidad del grano) ha desaparecido, lo cual tiene calamitosas repercusiones para su país. El fuego se apaga en los hogares; los dioses y los hombres parecen exhaustos; las ovejas y las vacas descuidan a sus crías; ni los animales ni los hombres copulan. El dios del sol manda embajadas al águila y al dios atmosférico para pedirles que busquen a Telepinu, pero sus esfuerzos son en vano. Al final, Hannahanna, la diosa madre, envía a una abeja. Ésta encuentra al dios, que está durmiendo, y lo despierta de un picotazo. Telepinu está furioso y causa nuevos estragos y destrucción, que sobrecogen incluso a los dioses. Se convoca al mago divino Kamrushepa para calmar al colérico dios. Mediante conjuros mágicos, lo purga de su mal temperamento y restaura sus buenas cualidades y buena voluntad con respecto a la humanidad. Telepinu regresa a casa y devuelve la fertilidad al país.

Mitología hurrita

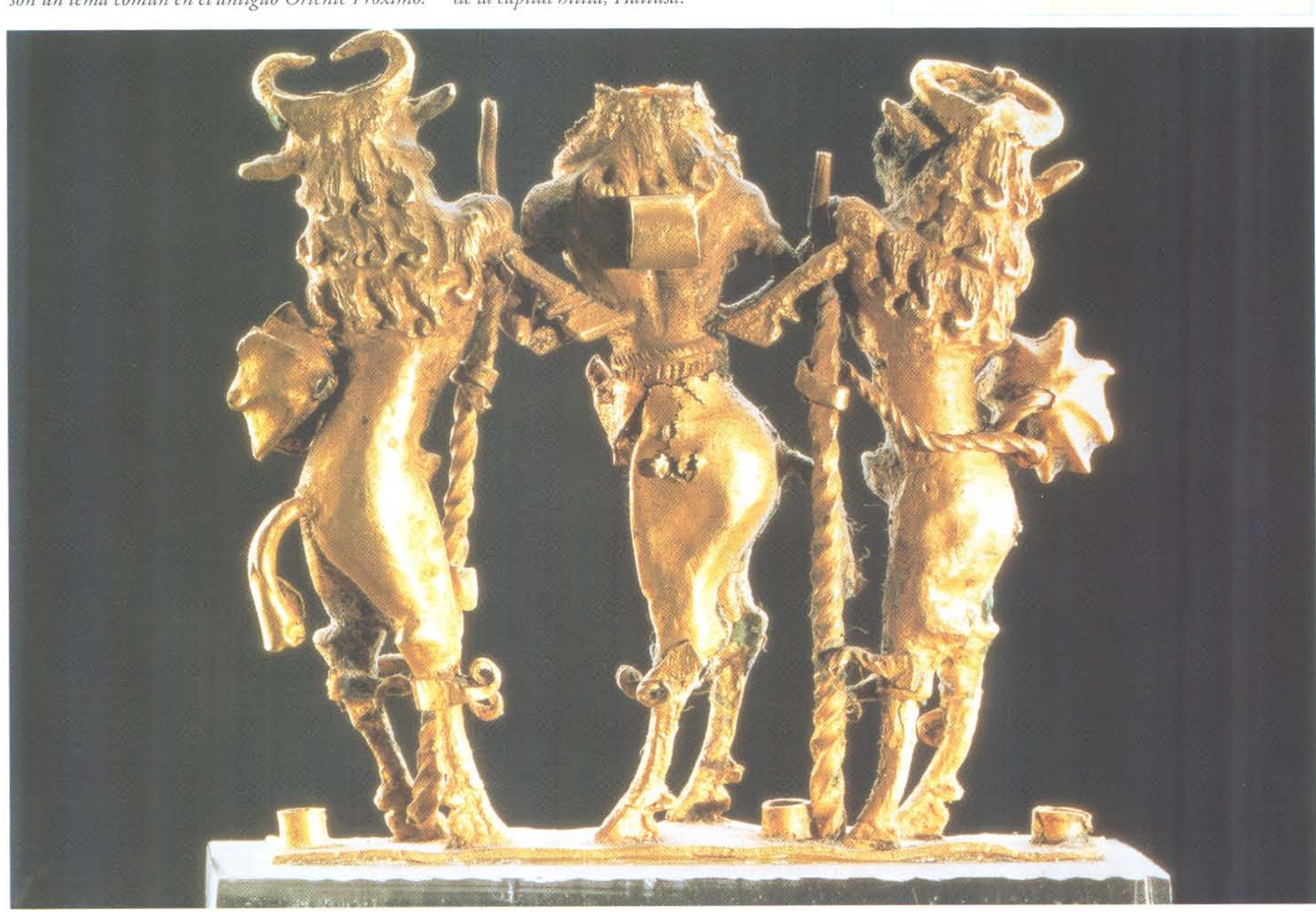
INTRODUCCIÓN

LOS HURRITAS, QUE HABLABAN una lengua aglutinante de origen probablemente indoeuropeo, se afincaron inicialmente en el norte de Mesopotamia en el tercer milenio a.C. Hicieron importantes contribuciones a la cultura del antiguo Oriente Próximo durante los 2.000 años posteriores y constituyeron la mayoría de la población del Imperio Mitanni en el siglo XIV a.C. Hasta que no se descubra su principal capital, el conocimiento sobre la civilización hurrita ha de ser necesariamente provisional.

Sus dioses principales eran el dios atmosférico Teshub, la diosa Shaushga (identificada con la babilónica Ishtar) y Kumarbi. También se veneraba a un dios solar (Shimegi) y a un dios de la luna, Kusuh, y a su panteón se incorporaron las más importantes deidades mesopotámicas. Los hurritas también se instalaron en el sur de Anatolia, y muchos de sus dioses y diosas, mitos y rituales fueron transmitidos a los hititas. Debido a la ausencia de archivos hurritas atañentes a materias religiosas, casi todas las fuentes de las que disponemos sobre su mitología proceden de versiones de textos mesopotámicos o hititas. Es posible que algunos de sus mitos llegaran hasta época griega, acaso por mediación de los hititas.

▼ *Las figuras mitad animales, mitad seres humanos son un tema común en el antiguo Oriente Próximo.*

▶ *Relieve en piedra de un guerrero, procedente de la capital hitita, Hattusa.*



REINO EN LOS CIELOS (KUMARBI)

KUMARBI (identificado por los hurritas con el dios babilónico Ellil –Enlil– y por los canaanitas con El) era una deidad agrícola.

"Reino en los cielos", que se ha conservado en una versión hitita, describe la vigorosa lucha entre los dioses primordiales.

Alalu es depuesto por Anu, que a su vez es objeto de los ataques de su hijo Kumarbi. Cuando Anu trata de escapar, Kumarbi le muerde en los genitales. Anu le dice que ello permitirá que quede encinta del dios atmosférico, del Tigris y de otra deidad. Kumarbi intenta escupir el semen, parte del cual cae al suelo y fecunda la tierra, que alumbra a dos niños. El texto presenta varias lagunas a partir de ese punto; parece que Kumarbi queda embarazado y tiene no pocos problemas asistiendo al dios atmosférico, que a su vez le arrebata el reino a su progenitor.

ULLIKUMMI

KUMARBI CONSPIRA para destronar al dios atmosférico. Para ello, fecunda una enorme roca, de la que sale un monstruo pétreo llamado Ullikummi. Kumarbi lo coloca sobre el hombro derecho del gigante Upelluri, que vive en un paraje lejano. El rey solar encuentra al monstruo, que crece muy rápidamente, e informa al dios atmosférico, que va a inspeccionar a Ullikummi acompañado de varios dioses. Ishtar intenta seducirlo con sus encantos, pero fracasa porque la criatura de piedra no puede ver ni oír. Kumarbi reúne a todos los dioses, en un intento de aniquilar al monstruo, pero éste ha crecido tanto que no pueden dañarlo. Ea va en busca de Upelluri, que ignora la existencia de Ullikummi y únicamente se lamenta de un ligero dolor en el hombro. Ea le pide al dios primitivo que le preste una herramienta cortante que en origen se había usado para dividir la tierra del cielo. Con ella, consigue separar a Ullikummi del hombro del gigante, que inmediatamente ve reducido su poder. Los dioses retoman sus ataques y probablemente resultan vencedores, si bien el final no se ha conservado.

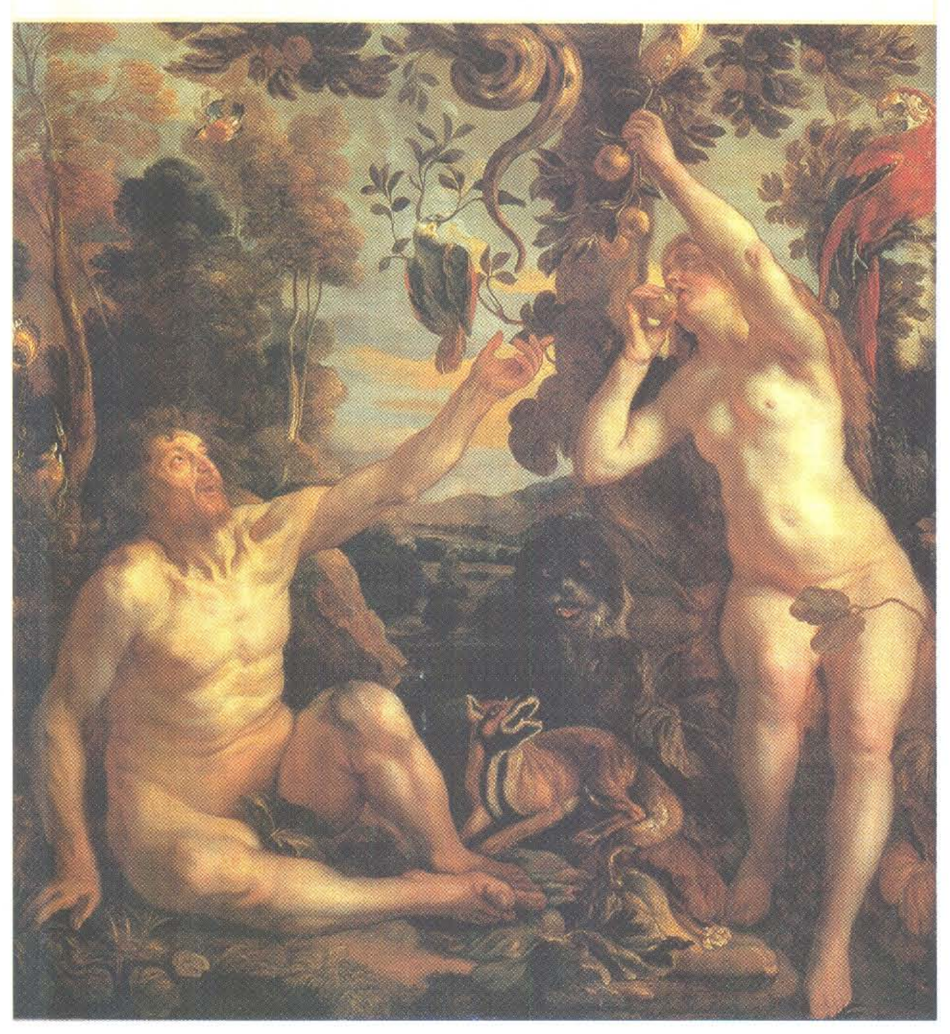
KUMARBI

KUMARBI SE CASA con la hija del dios marino y ésta alumbra a Hedammu, una criatura en forma de dragón que sale a diario del mar para devorar animales domésticos y personas. La diosa Ishtar descubre al monstruo e informa al dios atmosférico, que por algún motivo (el texto está deteriorado en este punto) no puede hacer nada a este respecto. Ishtar decide actuar: se da un baño, se unce y desciende hasta la orilla del agua. Hedammu parece indomable e intenta comérsela. En el siguiente intento de aproximarse a la orilla, llega con algunos recursos mágicos y convierte el agua marina en una poción somnífera. Hedammu sucumbe y, hechizado por sus encantos, abandona el agua. El final no está claro, debido al estado fragmentario en que se conserva el texto, pero parece que el dios atmosférico domina finalmente a Hedammu.

Mitología bíblica

INTRODUCCIÓN

LAS TRADICIONES SAGRADAS del pueblo hebreo, compiladas en la Torah y en los libros proféticos, contienen varias referencias a dioses y a formas de culto de pueblos vecinos de Israel, como los canaanitas, los edomitas, los ammonitas y los moabitas, así como de Babilonia y Asiria. Hay también elementos mitológicos que toman prestados motivos de otras culturas del antiguo Oriente Próximo y los reelaboran. Resultado del énfasis en el Dios único de Israel entendido como creador único, mediador y salvador de la nación y de la humanidad, el drama mitológico tan característico de las religiones politeístas está aquí en buena medida ausente. Además, ninguna de las fuentes escritas existentes del Antiguo Testamento data de más allá de la época helenística (los más antiguos rollos de Qumram se remontan al siglo I a.C.). En ese tiempo, los diversos textos se habían sometido a varias series de refundiciones en busca de coherencia teológica, y ello minimizó los ingredientes mitológicos. Los primeros capítulos del Génesis tienen estructura y contenido mitológicos, por ser relatos paradigmáticos que dan cuenta de la forma y la naturaleza del mundo y de la humanidad. La historia del Diluvio se basa claramente en fuentes babilónicas, aunque el mito está relatado con una intención teológica radicalmente diferente pensando en el público hebreo.



EL JARDÍN DEL EDÉN Y LA DESOBEDIENCIA DEL HOMBRE (GÉNESIS, II, 4-III: 24)

EN UN PRINCIPIO, cuando Dios creó cielo y tierra, la tierra carecía de vegetación, ya que Dios no había dispuesto que cayese lluvia y no había hombres que labrasen los campos, sólo la niebla humedecía la tierra. Por ello, Dios forma a un hombre del polvo de la tierra y le insufla en las narices un hálito de vida. Planta un jardín llamado Edén, y coloca en él al hombre, donde hace germinar también diferentes clases de árboles. Entre ellos, se encuentran el Árbol de la Vida y el Árbol de la Ciencia del Bien y del Mal. Del jardín parten cuatro ríos, entre los que se incluyen el Tigris y el Éufrates.

Dios le encomienda al hombre que cuide del jardín y le permite comer de todo cuanto hay en él, excepto del Árbol de la Ciencia del Bien y del Mal. Si lo hace, morirá. Dios se da cuenta de que el hombre está solo y decide darle compañía. Convoca a todos los animales y le pide al hombre que les dé nombre. A continuación, hace que el hombre caiga en un sueño profundo y de una de sus costillas forma a una mujer. Se la muestra al hombre y le explica que está hecha de su carne y que por su causa dejará a su padre y a su madre para hacerse una sola carne con ella. Ambos están desnudos, pero no se avergüenzan de ello.

Sin embargo, una serpiente, más astuta que el resto de los animales, se dirige a la mujer y le pregunta por qué Dios les ha prohibido comer el fruto de los árboles del jardín. La mujer contesta que pueden probar todos ellos, excepto los de un árbol que se encuentra en medio del jardín, so pena de morir. La serpiente insinúa que esta interdicción sólo persigue que no lleguen a ser como Dios, capaces de diferenciar entre el bien y el mal. La mujer mira la fruta del árbol y ve que sería bueno comerla. Toma una para comérsela y le da también otra al hombre. Tan pronto como han comido, advierten su desnudez y la cubren con hojas.

▲ *Retrato moderno de Dios y de sus ángeles, entronizado en lo alto de los cielos.*
◀ *La serpiente tienta a Eva para que coma la manzana del prohibido Árbol de la Ciencia que crece en el Jardín del Edén.*

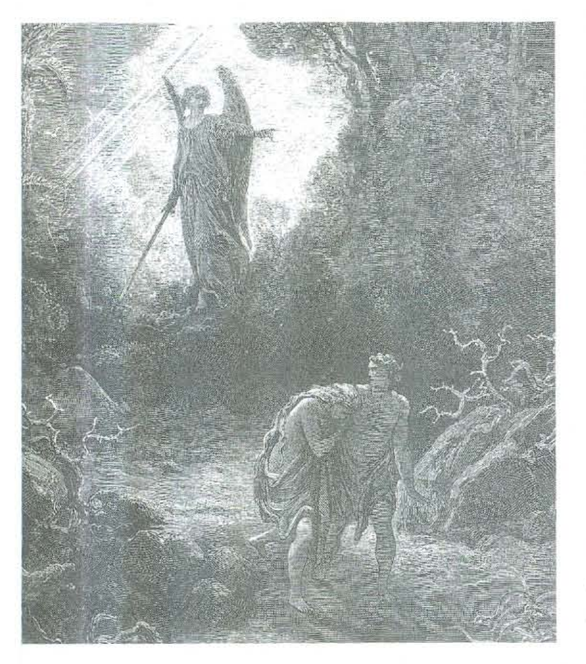
CREACIÓN DEL MUNDO (GÉNESIS I-II: 4)

EL RELATO BÍBLICO de la creación se organiza en una secuencia temporal de siete días. El acto de la creación procede de la orden suprema de Dios. Empieza con el cielo y la tierra, con la tierra vacía y en oscuridad. A continuación, Dios genera la luz, y con ella aparece lo que divide la noche del día. Separa las aguas de arriba de las de las profundidades mediante una sólida barrera. La parte superior se convierte en el cielo y la parte sólida inferior se convierte en la tierra. Al día siguiente, reúne las aguas de debajo del cielo para que formen los mares, entre los que habrá terrenos secos a los que se llamará tierra. Después dispone que la tierra produzca vegetación y determina que las plantas se reproduzcan por medio de semillas. El cuarto día, dota de luz a los cuerpos celestes: estrellas y planetas que regularán el tiempo. Después, llena el mar y el cielo de criaturas marinas y aves, a las que siguen los animales que han de vivir sobre la tierra, bestias salvajes y animales domésticos, puros e impuros. Forma a los seres humanos, el masculino y el femenino, y les otorga el dominio sobre todas las criaturas del cielo, la tierra y el mar, y los crea a su imagen. El séptimo día, Dios contempla su obra y, satisfecho, descansa de su labor.

EL CASTIGO DEL HOMBRE

DIOS LOS LLAMA y les pregunta por qué se cubren y, al contestar que se avergüenzan de su desnudez, los acusa de haber comido del Árbol Prohibido. Cuando les pregunta por qué ha ocurrido eso, la mujer culpa a la serpiente, y Dios maldice a ésta entre todos los animales y la condena a arrastrarse para siempre y a ser enemiga eterna de la mujer y de toda su descendencia. A la mujer le dice que multiplicará los trabajos de su preñez y que anhelará al hombre, que acabará dominándola.

Se dirige al hombre y dispone que, por su desobediencia, la tierra de los campos quedará maldita y llena de espinas y cardos. El hombre tendrá que ganarse el pan con el sudor de su frente y, engendrado del polvo, volverá a ser polvo. Entonces el hombre da a la mujer el nombre de Eva, y ésta se convierte en la madre de todos los seres vivientes. Dios les hace prendas de piel y dispone que, dado que ahora el hombre ya sabe distinguir el bien del mal, no alargue la mano para comer del Árbol de la Vida. Envía al hombre y a la mujer fuera del Jardín del Edén y coloca criaturas divinas con espadas flamígeras para proteger el camino del Árbol de la Vida.



◀ *Adán y Eva son expulsados del Jardín del Edén; caen en desgracia por haber desobedecido a Dios y haber comido del Árbol Prohibido.*



▲ *Noé y su familia están sentados y esperan en el arca a que remita el diluvio.*

HIJOS DE DIOS E HIJAS DEL HOMBRE

LOS HOMBRES SE MULTIPLICAN sobre la tierra, y de ellos nacen hijas. Los hijos de Dios ven que las hijas del hombre son hermosas, y se casan con ellas. Dios decide que su espíritu no debe vivir en el hombre y limita su vida a 120 años. Los descendientes de esa unión entre las hijas del hombre y los hijos de Dios son los gigantes, célebres héroes de la edad antigua.

CAÍN Y ABEL (IV: 1-22)

ADÁN Y SU ESPOSA EVA tienen dos hijos: el primero es Caín y el segundo Abel. Abel es pastor y Caín agricultor. Caín realiza un sacrificio y ofrece frutos de sus campos y lo mismo hace Abel, que ofrenda el primogénito de sus rebaños. Dios aprecia la ofrenda de Abel, pero hace caso omiso de la de Caín, que se enoja por el desaire. Dios se da cuenta de su enfado y le advierte que controle sus impulsos, pero Caín invita a su hermano a ir a sus campos, donde lo mata. Cuando Dios le pregunta dónde está Abel, contesta que su hermano no está a su cargo. Dios lo maldice comunicándole que a causa de su crimen la tierra ya no producirá nada para él y tendrá que vivir errante. Caín se marcha y se dirige al este del Edén; su esposa alumbra a un hijo, Enoc, cuyos descendientes son gentes que "viven en tiendas y cuidan rebaños", tañedores de laúd y flauta y herreros.

(Para una rivalidad semejante entre agricultores y pastores, aunque saldada a favor de éstos, véanse los mitos sumerios Enmesh y Enten, Lahar y Ashnan.)

EL DILUVIO

DIOS COMPRUEBA que la humanidad sólo alberga maldad en su mente y se arrepiente de haberla creado. Decide borrarla de la faz de la tierra, junto con todos los animales. Sólo Noé obtiene la gracia divina, porque no ha cometido faltas. Dios habla a Noé y le advierte que va a destruirlo todo. Le ordena que con madera de pino construya un arca, una nave en forma de caja. Le ordena también calafatearla con betún y construir en ella varios compartimentos, porque va a enviar un diluvio devastador, que destruirá todo cuanto hay sobre la tierra. Noé tomará a su esposa, a sus hijos, una pareja de cada animal y alimento suficiente para todos.

Noé sigue al pie de la letra lo ordenado. A continuación se abren todas las fuentes del interior de la tierra, llueve durante 40 días y 40 noches, las aguas cubren la tierra y elevan la embarcación de Noé. Con el diluvio muere todo cuanto hay en la tierra. Pasado algún tiempo, Dios se acuerda de Noé y de todos los animales del arca. Ciega las fuentes del interior de la tierra y las ventanas del cielo, y cesa la lluvia, de modo que las aguas se retiran paulatinamente.

Al cabo de 40 días, Noé libera una paloma, pero no encuentra lugar donde posarse y regresa al arca. Siete días después, la vuelve a enviar, pero esta vez regresa con una rama de olivo en el pico. Espera una semana más y, cuando deja salir nuevamente al ave, ya no regresa. Noé comprueba que la tierra está de nuevo seca, y Dios le dice que salga del arca, con su esposa y sus hijos y todos los animales. Noé erige un altar y, trayendo algunos animales puros y aves, los sacrifica a Dios, que percibe la dulce fragancia y determina no volver a maldecir la tierra por culpa del hombre, puesto que la maldad anida en el corazón del hombre. Bendice a Noé y a sus hijos y dispone que en adelante los animales vivan con temor de los seres humanos, y como señal de este pacto coloca el arco iris en el cielo.

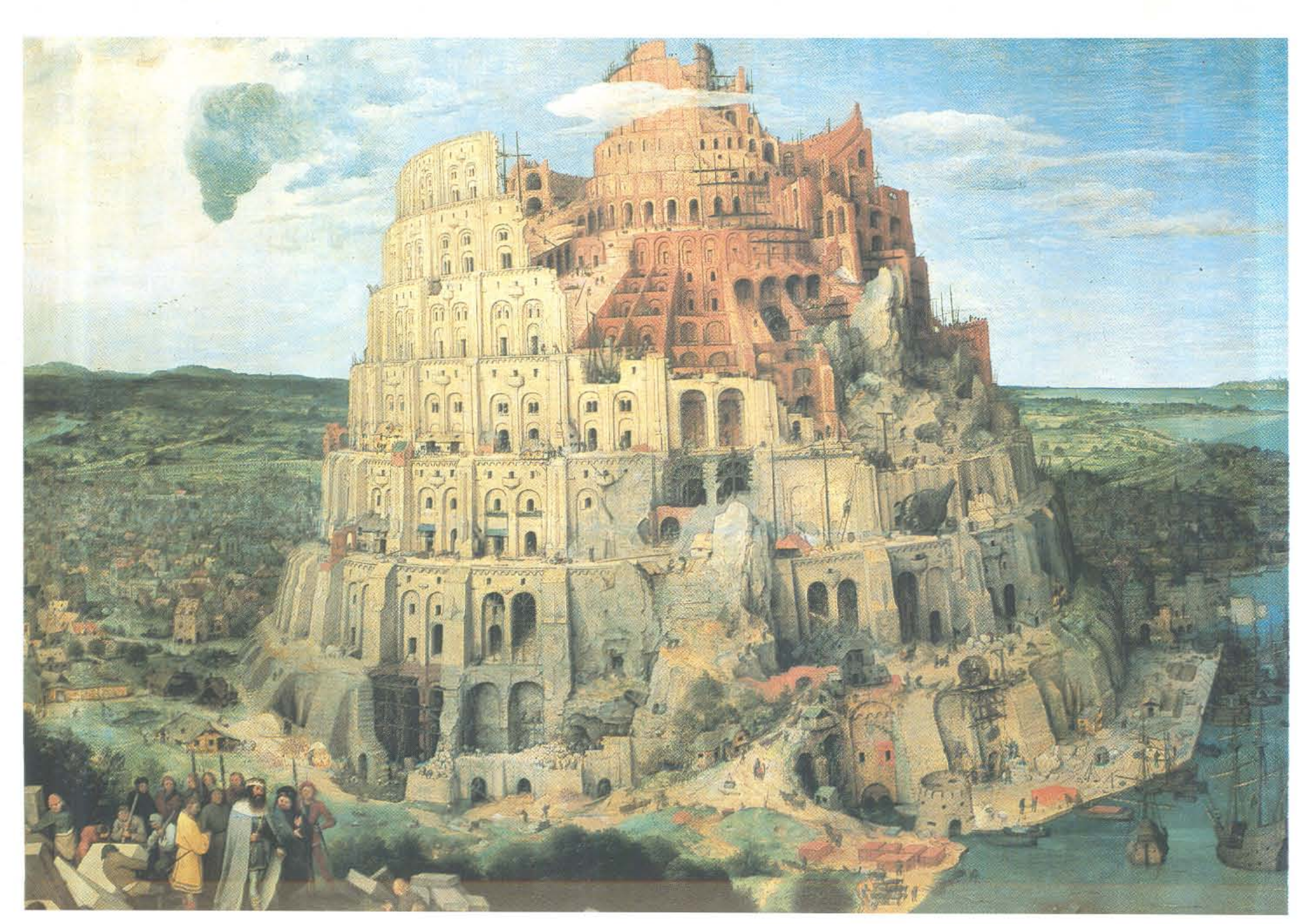
LA TORRE DE BABEL

EN LA TIERRA SÓLO HABÍA una lengua. Pero, viajando hacia el este, los hombres llegaron a Mesopotamia y decidieron edificar una ciudad de ladrillos de adobe.

Empiezan a construir una torre que ha de elevarse hasta el cielo y que los hará famosos y evitará que se dispersen por toda la tierra. Dios baja a ver la ciudad y la torre, y comprueba que, con una sola lengua, nada impedirá a la humanidad alcanzar todo lo que se proponga. Decide, por tanto, confundir su idioma para que nadie pueda comprender la lengua del otro. Los dispersa por todos los países y tienen que desistir de edificar la ciudad. He aquí por qué la ciudad y la torre se llaman Babel.



▼ *La imponente Torre de Babel, construida para llegar hasta el cielo.*



Mitología ugarítica

INTRODUCCIÓN

UGARIT ES EL NOMBRE de una antigua ciudad de la costa siria (en la actual Ras Shamra, cerca de Lattakia). A mediados del segundo milenio a.C., se convirtió en el centro de un pequeño estado, pero muy influyente y rico, basado en la explotación agrícola de su fértil suelo y en los beneficios del comercio internacional con Egipto, Mesopotamia y el Imperio Hitita, en el norte. Sus habitantes, como otros pueblos canaanitas de la región sirio-palestina, hablaban un dialecto semítico occidental. Empleaban los caracteres cuneiformes babilónicos en textos historiográficos y en la correspondencia oficial, pero inventaron un sistema alfabético, también escrito sobre tablillas de arcilla, para sus composiciones rituales y mitológicas. Ugarit quedó destruida en el siglo XIII a.C. Muchos de los dioses de la mitología ugarítica eran dioses atmosféricos y estaban relacionados con la lluvia, de gran importancia para la agricultura del Creciente Fértil, que era tan dependiente de las precipitaciones naturales.

Muchos de los mitos ugaríticos son conocidos a partir de tablillas descubiertas en las ruinas de la residencia de un sacerdote de la ciudad. Los textos escritos en el sistema alfabético ugarítico plantean aún considerables problemas en lo relativo a vocabulario, sintaxis y gramática. Es controvertida incluso la secuencia de las tablillas, y siguen apareciendo nuevas traducciones y ediciones que reemplazan versiones anteriores.

Las principales deidades que figuraban en los mitos de Ugarit eran el dios creador El; su hijo Baal –dios de las tormentas–, que se creía habitaba en el monte Safon, la cumbre que domina la ciudad; y las diosas Astarté y Anat, deidad de la guerra y el amor carnal, equiparable a Ishtar.

LOS MITOS DE BAAL

EL NOMBRE "BAAL" significa "señor" o "amo". Era un apelativo común de las deidades semíticas occidentales. Hay manifestaciones locales de este dios atmosférico, al que se solía dar el nombre de la cumbre de la montaña que era su dominio habitual. El Baal representado en los textos ugaríticos es Baal-Safon (en la actualidad, Jebel el-Aqra). Se identifica con la antigua deidad siria Hadad (véase Adad mesopotámica). Recibe el apelativo de "Jinete de las Nubes" y se manifiesta en las tormentas que anuncian la estación del otoño, con rayos y truenos. En los mitos, guerrea contra las aguas indomeñables del mar (personificadas en el dios Yam, "el Mar") –la prosperidad de Ugarit dependía de su tráfico marítimo– y contra el calor sofocante del verano. Baal es vencido invariablemente por sus enemigos, pero su sino es el de resurgir de nuevo, en un flujo y reflujo cíclicos del poder. Como representa la fertilidad y la renovación de la vida, se lo asocia con el Toro, un antiguo símbolo de la vitalidad y el vigor sexual.

MITOS DE BAAL (I)

Los textos constituyen un ciclo interrelacionado de relatos; todos ellos ilustran la naturaleza y las actividades de Baal. Las tablillas no se han conservado bien; en especial, los comienzos y los finales se han perdido por lo general, lo que dificulta establecer la secuencia exacta de los acontecimientos narrados. La siguiente sinopsis se basa en la obra de Johannes de Moor *Anthology of Religious Texts from Ugarit* (1987).

LA DIOSA ANAT toma un baño y se unge antes de bajar a la orilla del mar, donde desencadena un baño de sangre entre la gente. Cargada con las cabezas y las manos cortadas de sus víctimas, sedienta de más violencia, convierte los enseres de su hogar en un ejército. Al final, la sangre derramada le llegará a la altura de las rodillas. Después retorna a la normalidad y se lava con rocío y lluvia. Mientras, Baal envía una embajada desde el monte Safon para pedirle que se reúna allí con él. Y se lamenta de ser el único dios que carece de casa y corte. Anat le promete ocuparse del asunto, y visita para ello a su padre El, que parece contestar con evasivas. Alguien le indica que vaya en busca de Kothar-Hasis, el inteligente constructor, que abandona Egipto para afrontar el encargo. Después de una conspiración contra Baal, El queda persuadido para ofrecer su palacio a Yam.

Baal tiene la premonición de que pronto "se va a encontrar entre las piedras de la corriente". Yam manda un mensaje a El para que le entregue a Baal, y aunque Baal se resiste es vencido. Yam intenta fijar su residencia en el palacio inconcluso, edificado originariamente para Baal. Sin embargo, es demasiado grande para él, y Kothar-Hasis es convocado para que construya otro palacio aún mayor para él. El dios constructor va a buscar a Baal, que "se encoge bajo el asiento del Príncipe Yam", y le cuenta que ha llegado el momento de desafiar a Yam y reclamar su reino. Le entrega dos armas mágicas, que Baal emplea para vencer a Yam, y éste cae preso.

Baal parte con Anat para visitar a Astarté, la Señora Asherah del Mar, la esposa deportada de El, para convencer a El de que autorice la prosecución de los trabajos del palacio de Baal. Astarté, complacida por las ricas ofrendas que le presentan, da su conformidad para interceder ante El, que queda tan gratamente sorprendido por su visita que al final consiente la edificación del palacio. Se convoca a Kothar-Hasis, y Baal le pide que no construya ventanas en el palacio.







EL

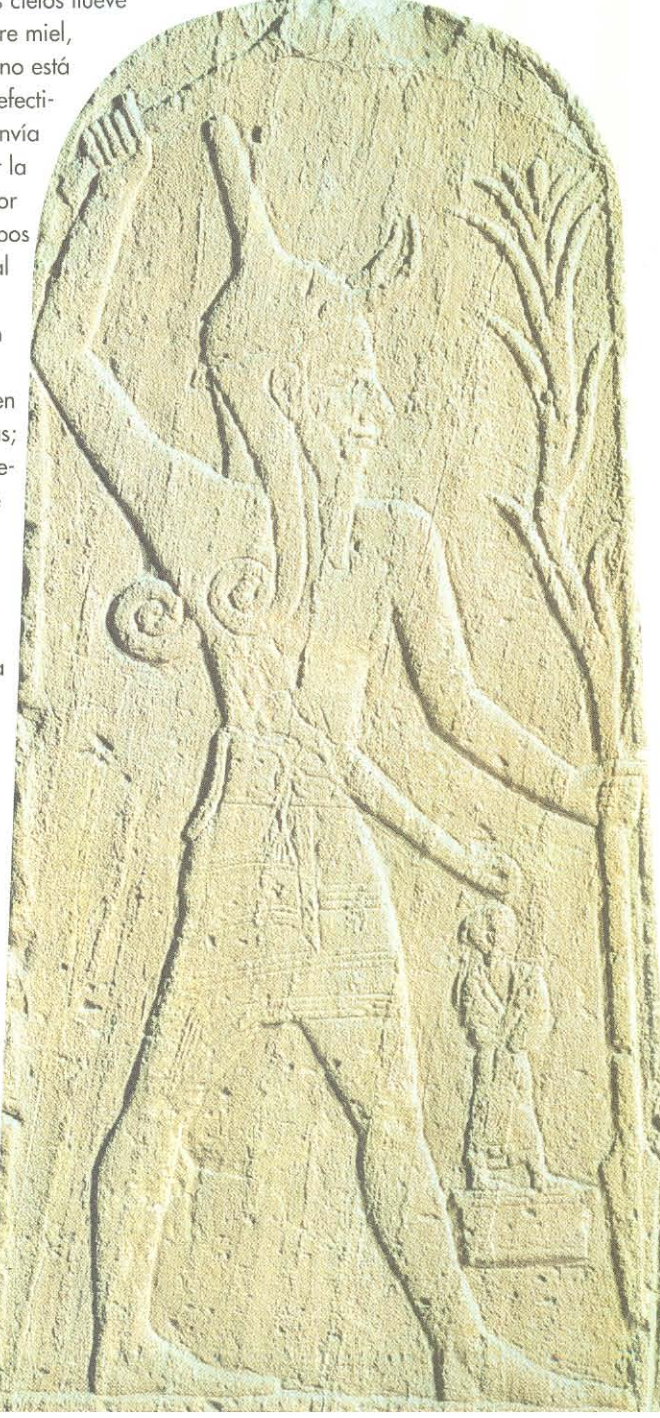
LA ETIMOLOGÍA de la palabra "El" todavía es incierta. Era la designación común de "dios" en todas las lenguas semíticas, desde el acadio "Ilum" hasta el árabe "Alá". En los mitos ugaríticos, El, como el An sumerio, representa la autoridad divina y el orden cósmico. Es el padre de todos los dioses (excepto de Baal, que es hijo de Dagan) y, como Enlil en Mesopotamia, fuente del poder real. Asimismo, es también el "Padre de la Humanidad", y guarda relación con la fertilidad humana y el nacimiento de criaturas (véanse Aqat y Keret). Su relación con Baal es ambivalente, especialmente porque los mitos de Baal muestran que existe rivalidad entre ellos.

MITOS DE BAAL (II)

CUANDO TODO HA TERMINADO, El prepara un banquete para celebrarlo. Baal regresa después de saquear 90 ciudades, y revoca su anterior decisión relativa a las ventanas de su palacio. Alza la voz hasta que la tierra tiembla y es entronizado en palacio. Pero, en el ápice de su poder, sabe que su sino es el de "descender por la garganta de Mot" (la muerte). Comprueba que se aproximan a su palacio tormentas de polvo (mensajeros de Mot) y envía una invitación a éste para que acuda a palacio. Mot declina la invitación y amenaza con engullir a Baal. Baal tiene que obedecer su requerimiento de descender al inframundo y recibe instrucciones sobre cómo llegar hasta allí. De camino, ve a una vaquilla y copula con ella; ello da pie al nacimiento de un buey llamado "hermano gemelo". Llegan mensajeros al palacio de El y anuncian la muerte de Baal. Lo lloran, y Anat se marcha en busca de su cuerpo para enterrarlo con todos los honores en el monte Safon. El llama a Astar, uno de los hijos de Astarté, que está ansiosa por elevar a su propio vástago al trono de Baal. Pero se revela demasiado pequeño para ocupar el enorme sitial de Baal.

Anat decide ir al inframundo a buscar a Baal. Cuando Mot admite haberse comido al joven dios, monta en cólera: agarra a Mot, lo descuartiza, lo escudriña, lo quema, lo pulveriza y lo muele. Mientras, a El le piden que actúe como intérprete de los sueños y averigüe si Baal aún sigue vivo. Si soñase que de los cielos llueve aceite y por los valles corre miel, ello significaría que Baal no está del todo muerto. El tiene efectivamente tales sueños, y envía a Anat, acompañada por la diosa solar Shapash, a por Baal. El describe los campos asolados que aguardan al horrendo (mojado), refiriéndose a Baal. Shapash instruye a Anat para que vierta "vino centelleante en odres" y traiga guirnaldas; probablemente Baal regresa, ya que, pasados siete años, Mot, que ahora ha revivido, plantea otro desafío.

Ordena que uno de los hermanos de Baal sea asesinado para expiar los agravios que le ha infligido Anat. Baal pretende complacerlo, pero intenta burlar a Mot ofreciéndole "hermanos de Mot" (quizás jabalíes, el sacrificio usual realizado a los dioses ctónicos de Ugarit). Cuando Mot descubre que ha comido de su propia sangre, se dirige a Safon y ataca a Baal. Luchan encarnizadamente, pero ninguno consigue derrotar al otro. Shapash interviene y advierte a Mot de que El le arrebatará el control del inframundo si continúa combatiendo a Baal. Mot se retira. Los pasajes finales contienen una conclusión en forma de himno, en que se celebra el "reino eterno de Baal". Los dioses se reúnen en un banquete y piden a la diosa solar que gobierne los espíritus de los difuntos con la ayuda de Kothar-Hasis.



► *Estela o lápida funeraria que representa al dios Baal lanzando un rayo.*

ANAT

ANAT, CUYO NOMBRE puede relacionarse con la palabra acadia "ettu" ("deseo activo"), era una diosa popular en las regiones occidentales del Oriente Próximo, incluido Egipto. En los mitos ugaríticos, sus epítetos eran los de "Virgen Anat" y "Destructora". Como la babilónica Ishtar, se trata de una mujer bella y una guerrera fiera y sanguinaria. Es la amante de Baal y siempre está dispuesta a combatir por él. Su amor es consumado en clave bovina, cuando Baal –el Toro– monta a Anat –la Vaquilla–. En tanto que "Viuda de la Nación", lleva duelo por él mientras éste está ausente. Debió de existir alguna conexión ritual entre Anat y las ceremonias funerarias.

▼ *Tallas minuciosas del dios Baal, una figura perdurable en la mitología del antiguo Oriente Próximo.*

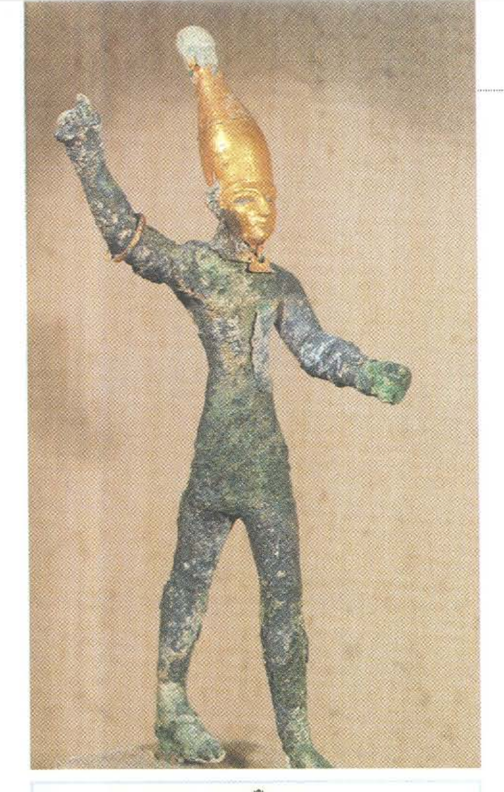
AQAT

Esta historia se ha conservado fragmentariamente en tablillas escritas por Elimelek, sacerdote de Baal en Ugarit.

EL REY DANEL NO TIENE HIJOS ni heredero, y Baal intercede por él ante el gran dios El, que satisface sus deseos. Ha nacido un hijo llamado Aqat. Algún tiempo después, llega Kothar-Hasis, el constructor de los dioses, y es recibido con todos los honores. En pago a su hospitalidad, obsequia a Danel con un arco de formas bellas. Este arco pasa a manos de Aqat, que un día se encuentra con la diosa Anat; ésta le explica que ese objeto estaba pensado en origen para ella y le pide que se lo entregue. Pero él se niega, por lo que ella le ofrece oro y plata e incluso al final la inmortalidad. Aqat replica que prefiere compartir el sino de los hombres normales y lanza alguna duda sobre su capacidad de garantizarle la vida inmortal. Continúa reprochándole a la diosa que ese arco no es adecuado para las mujeres, y se marcha.

Anat idea un justo castigo y acude a su padre El, a quien intimida para que apruebe sus planes. Anat encuentra a Yatpan, que sobrevuela, en figura de buitre, para localizar a Aqat y matarlo. Esgrime el arco, pero lo pierde al dejarlo caer en el mar. Anat inicia un lamento por el cuerpo muerto de Aqat y la pérdida de las cosechas, una expiación por su sangre derramada. Cuando Danel oye las noticias del fallecimiento de su hijo, pide a gritos a Baal que quiebre las alas de los buitres retorciéndolas por encima de la cabeza, y en efecto encuentra los restos de Aqat en el ave madre. Danel maldice a las tres ciudades cercanas al escenario del crimen y regresa a su palacio para llorar la muerte de su hijo durante siete años. Pugat, su hija, se pone en camino para vengar a su hermano y, disfrazada de Anat, maquillada y ocultando una espada bajo el vestido, encuentra a Yatpan entre los nómadas. Éste, en estado de ebriedad, se jacta del asesinato de Aqat. A partir de aquí, el texto presenta muchas lagunas. Es probable que Pugat mate a Yatpan. Danel pide ayuda a Baal, porque no puede olvidar a su hijo, y Baal propone seguramente un ritual para convocar a las almas de los muertos.





MOT

LA PALABRA "MOT" significa "muerte", y de hecho él personifica la muerte en todos sus aspectos; "ser comido por Mot" significa morir. En los mitos ugaríticos, es el principal rival de Baal, a quien nunca consigue derrotar. Se ha conjeturado que el antagonismo entre ambos podría representar el año agrícola, con Baal asegurando las lluvias que permiten que germinen las semillas y crezcan las plantas, mientras que Mot podría representar la sequía del verano y la maduración del grano. No está claro hasta qué punto era Mot una deidad con un culto establecido o una figura ficticia en un contexto poético y quizás ritual.

YAM

YAM, CUYO nombre significa "mar", era una importante deidad en Ugarit y probablemente en todo el litoral sirio, donde la economía dependía principalmente del comercio marítimo. Su carácter mitológico parece reflejar dos temperamentos: tal vez la calma del verano, cuando eran posibles las expediciones marítimas, y el invierno tormentoso. En los mitos de Baal lucha contra él y es vencido gracias a algunas armas mágicas. A diferencia de Mot, formaba parte del culto oficial en Ugarit y recibía regularmente ofrendas.

KERET

Este mito también figura en los fragmentos de tablillas escritas por Elimelek.

KERET, REY de Jubur, es profundamente desdichado. No sólo ha perdido a todos sus parientes masculinos, sino que ninguna de las nueve esposas con las que se casó consecutivamente vivió lo suficiente para darle hijos. En sueños, se le aparece el dios El y le explica qué hacer. En primer lugar, tiene que sacrificar para él un toro en una torre y emprender después una campaña militar contra el reino vecino. Cuando el rey vencido pida la paz ofreciéndole tributos y un tesoro, debe rechazarlo todo y, en lugar de ello, exigir en matrimonio a su hija Hariya. Keret hace exactamente lo que le indican.

Recluta un ejército formidable, que incluye incluso a los hombres recién casados, y se pone en marcha. De camino, se detiene en un santuario de la diosa Astarté. Promete obsequiarla con el triple del peso de su esposa en oro si su misión se resuelve con éxito. Todo va saliendo conforme a sus planes. Se casa con la hermosa Hariya, y todos los dioses acuden a los festejos nupciales. El vaticina que Hariya alumbrará a ocho hijos y ocho hijas. Pasado algún tiempo, cuando los 16 hijos ya han nacido, la diosa Astarté recuerda la promesa que hizo Keret, que no llegó a cumplirse nunca. Anuncia que lo hará enfermar y le advierte que realice preparativos para su funeral; él instruye a su esposa para que disponga banquetes sacrificiales.

El pueblo ya empieza a lamentar su muerte inminente, pero él los despide a todos y pide a su hija más joven, "cuya pasión es más firme", que llore por él. Mientras el rey está enfermo, toda la vegetación se seca. Los dioses convocan una asamblea para debatir el asunto y al final El declara que creará una figura femenina capaz de ahuyentar la enfermedad. Da forma a una mujer alada, a la que llama Shatiqtu. Le da una flor y le coloca "un amuleto entre los labios". Ésta vuela a la ciudad y sana a Keret lavándole el sudor y devolviéndole el apetito. Keret pide inmediatamente a su esposa que prepare un gran cordero. Al cabo de dos días, ya está lo suficientemente repuesto como para ocupar de nuevo el trono. Su hijo Yassub entra en la sala y lo conmina a que abdique en su favor. El rey sólo tiene palabras de desdén para su hijo y llama al dios Horon para que le quiebre el cráneo. El texto presenta muchas lagunas a partir de aquí, pero es probable que Keret perdiera a todos sus hijos, a excepción de su hija más joven.

▲ *Estatua de bronce del dios Baal ugarítico.*

▶ *Este decorativo colgante muestra a la diosa siria de la fertilidad, Astarté.*

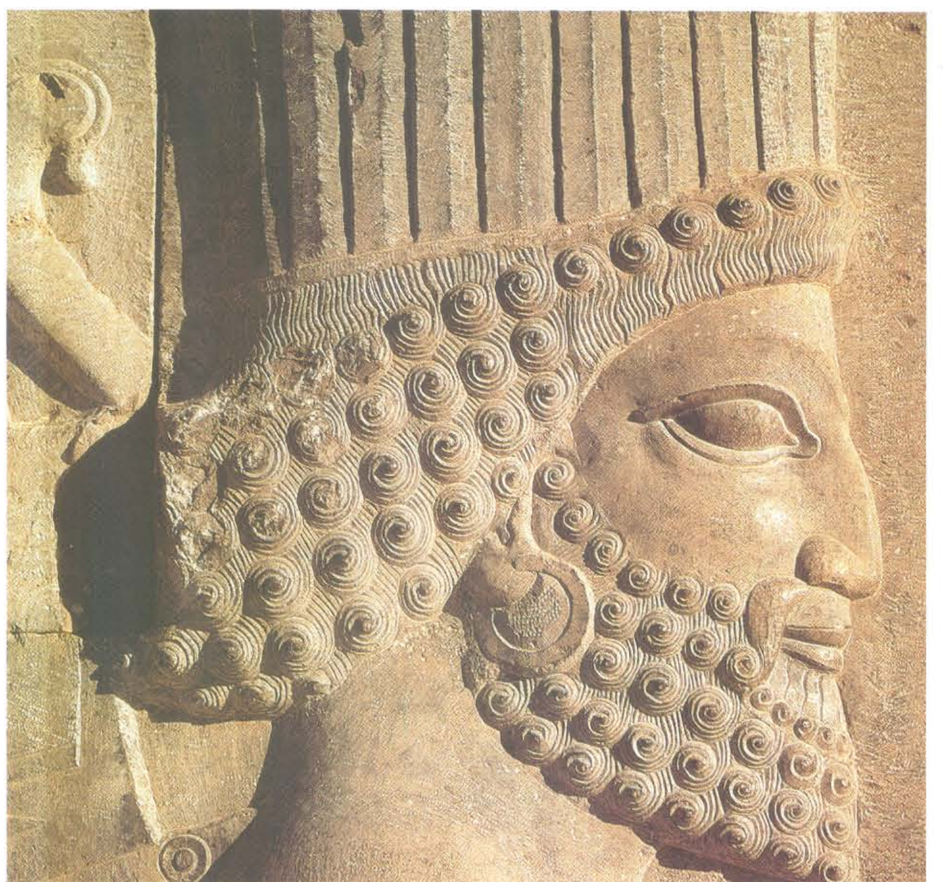


Mitología persa

INTRODUCCIÓN

LOS PERSAS son una rama de la familia de los pueblos arios, tal como muestra su lengua; pertenecen, concretamente, a la rama indoirania. Eran en origen nómadas criadores de caballos y ganado vacuno en las estepas del Asia central que emigraron a la meseta iraní alrededor del 1000 a.C. En ese tiempo, otras tribus iranias –los medas, los partos, los escitas– llevaban a cabo igualmente movimientos migratorios. Algunas tribus persas se hicieron sedentarias, mientras que otras prosiguieron su vida nómada. Las que se asentaron adoptaron costumbres de las culturas urbanas más antiguas del Asia occidental, especialmente cuando Ciro (559-530 a.C.) empezó a conquistar Elam, Asiria y Babilonia. Los otrora nómadas se convirtieron en jefes de un imperio multiétnico cosmopolita que iba desde el Mediterráneo hasta el Amudarya (Oxus) y el Indo.

En alguna fase anterior a Ciro (no hay acuerdo entre los especialistas sobre cuándo ocurrió), la religión tradicional de los iranios fue reformada, probablemente en el nordeste del Gran Irán, por un sacerdote (*zaotar*), el profeta Zaratustra (nombre traducido de diversas formas, a veces como "oro" o "camello"), conocido por los griegos como Zoroastro, que aproximó su sistema religioso al monoteísmo: Ahura Mazda, invocado constantemente en las inscripciones de Darío Aqueménida (521-486 a.C.) y jefes posteriores de la dinastía aqueménida (550-330 a.C.) descendientes del antepasado del clan –Hajamenesh; Aquemenes en griego–, es el supremo Sabio Señor del zoroastrismo, aun cuando la fe recalcara la completa separación y el antagonismo entre el Pensamiento Sagrado y el Pensamiento del Mal.





▲ *Fresco del siglo II de un sacerdote zoroástrico.*

ENTORNO, MIGRACIONES, IMPERIO

HACIA EL AÑO 640 a.C., el clan más antiguo de la tribu más antigua de los persas, los aqueménidas de Pasargadae, reinaba en la vieja provincia elamita de Anshan, en el suroeste de la meseta iraní (Persis, o Fars). Los medas se asentaron más al norte, los partos, sogdios y bactrios siguieron en el nordeste y los escitas en las estepas de Europa oriental.

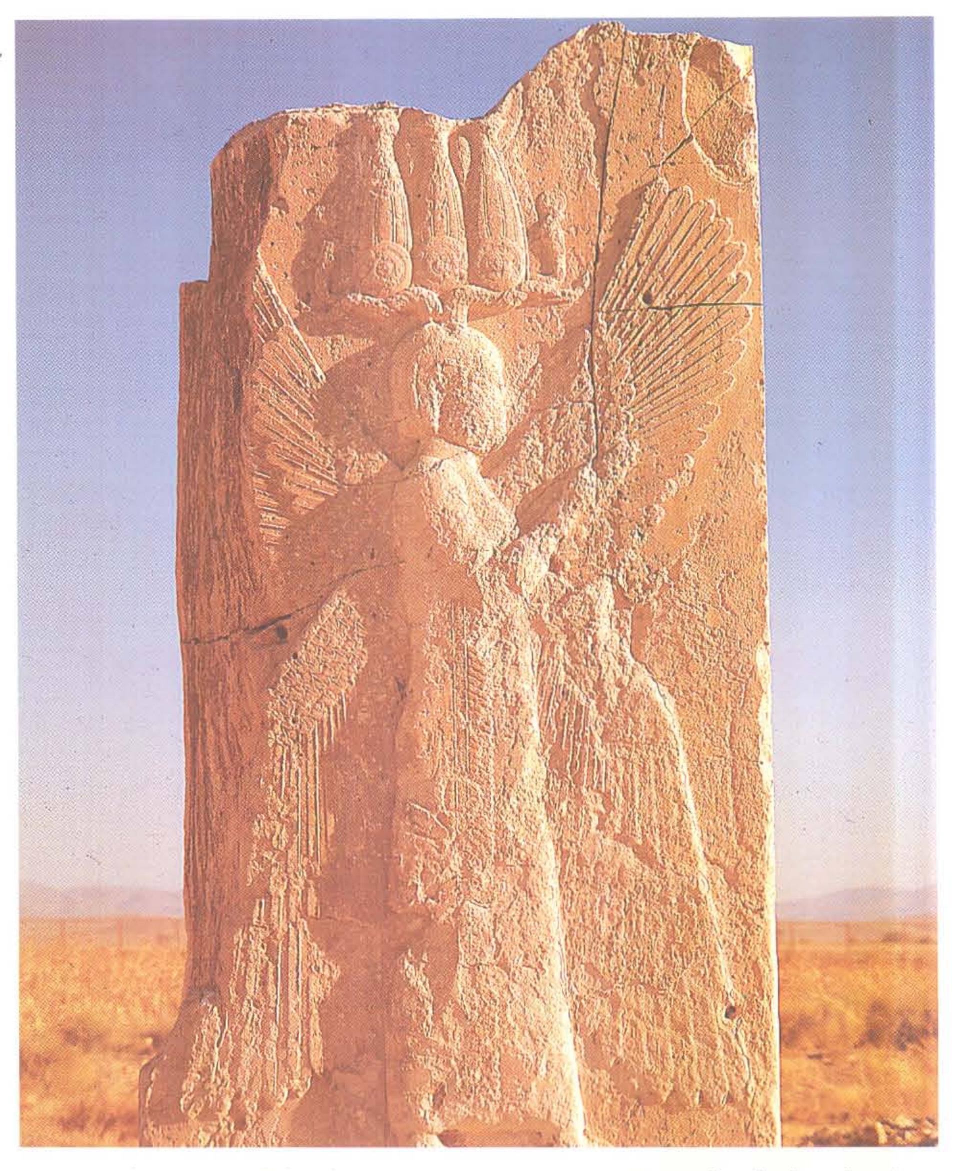
Ciro tomó la ciudad elamita de Susa y la convirtió en su cuartel de invierno; para residencia estival eligió la ciudad meda de Ecbatana. En su feudo familiar, Pasargadae, fundó un centro religioso donde se celebraban las ceremonias de Año Nuevo en Primavera, en imitación de las que tenían lugar en Babilonia. Éstas fueron trasladadas más tarde, en tiempos de Darío, a cerca de Persépolis.

En 330 a.C., la invasión de Alejandro Magno impuso la hegemonía de los ideales griegos, que habría de prolongarse durante dos siglos. Ardeshir el Sasánida intentó conscientemente restaurar las leyes y la legitimidad aqueménidas, pero sus sucesores no pudieron sustraerse ni a la herencia helenística ni a la emulación del imperio rival, Bizancio.

La victoria árabe en la batalla de Qadisiya en el año 636 d.C. y su ocupación de la capital Ctesifón sellaron el final no sólo del estado sasánida sino también de la iglesia oficial zoroástrica. La destrucción de templos y bibliotecas, las matanzas y las conversiones forzosas redujeron la vitalidad intelectual de la religión nacional irania, que languideció o se refugió en el exilio.

◀ *Relieve que representa a un guardia persa del palacio de Jerjes.*

▶ *Este relieve de un portal es el único testimonio que se conserva del antiguo esplendor del palacio de Ciro.*



ESPÍRITU CUSTODIO EN PASARGADAE

CIRO (que reinó entre 559 y 530 a.C.) construyó un palacio y una tumba en Pasargadae, cerca de Anshan, su feudo familiar en Pars. En las inscripciones que se han conservado figura: "Yo, Ciro, el rey, el aqueménida". No hay indicación alguna relativa a sus creencias religiosas. La figura conservada en la jamba del palacio en ruinas ha sido interpretada como un espíritu protector, comparable a la figura de cuatro alas del palacio asirio de Jorsabad; aquí, lleva una corona triple, a la manera egipcia, que descansa sobre una cornamenta de carnero. Es un rasgo característico del eclecticismo del estilo áulico de los primeros aqueménidas, que adoptó y combinó elementos de Media, Elam, Babilonia, Asiria, Egipto y Asia Menor.

LA CREACIÓN BENÉFICA, LA IRRUPCIÓN DEL MAL, LA BATALLA FINAL

El *Bundahishn*, la Creación, es una tardía compilación de textos cosmológicos y cronologías, formada a comienzos del siglo X d.C. a partir de fuentes más antiguas.

LA HISTORIA del universo se extiende a lo largo de 12.000 años. Al principio, el mundo de la luz coexiste con el de la oscuridad de Ahriman, potencia en espíritu (*menog*). Ahriman (conocido antes como Angra Mainyu) ve la luz y oye la guerra de 9.000 años propuesta por Ohrmazd entre la luz y las tinieblas, y cae en el abismo. Al cabo de otros 3.000 años, Ohrmazd (conocido anteriomente como Ahura Mazda) crea el mundo físico (*getig*), al toro primordial Gosh y al primer ser humano mortal, Gayomard.

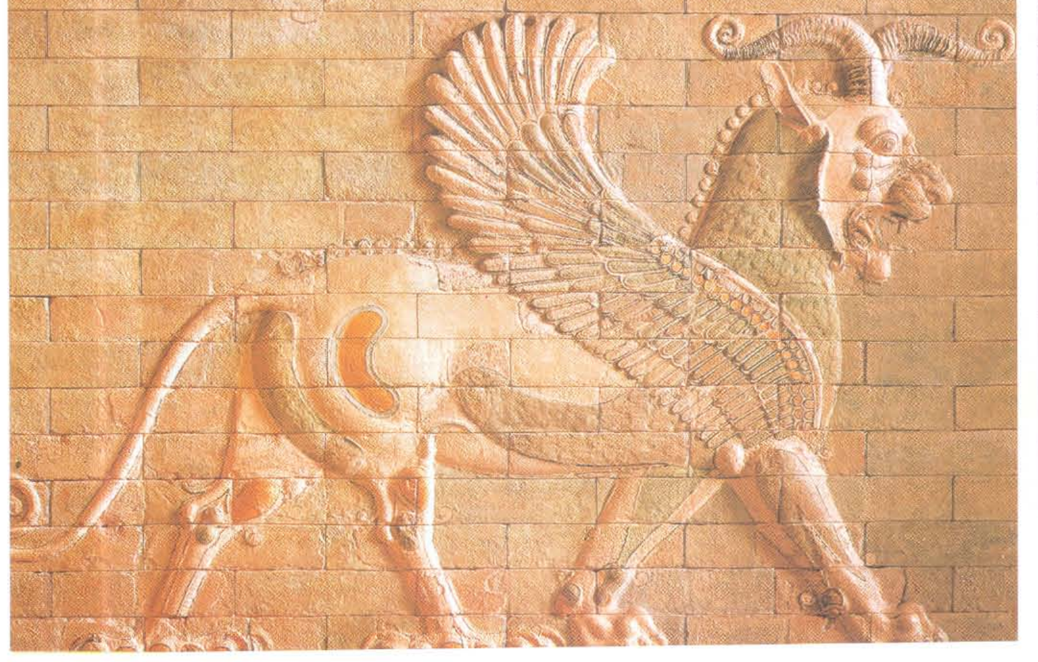
Ahriman dispone destruir la creación benéfica. Hace pedazos su camino a través de la bóveda cristalina del cielo, corre a través de las aguas, que se vuelven amargas y salinas, convierte la tierra en desierto y montañas, y lo mancilla todo, mata las plantas, al toro primordial y al primer ser vivo. El esperma de Gayomard es llevado al sol y el de Gosh a la luna. De la simiente conservada por la luna derivarán nuevas plantas y la vida, renovada por las lluvias de Tir; de la conservada por el sol crecerá –a los 40 años de estar enterrada– un ruibarbo andrógino (*rivas*), del que surgirá la primera pareja humana, Mashyagh y su compañera Mashyanagh.

Se inicia de esta manera la siguiente era de 3.000 años, llamada periodo de la mezcla del bien y el mal (*gumizeshn*); en ella, Ahriman vuelve al hombre codicioso, apático, vicioso y enfermo. Al final de este periodo, el nacimiento del profeta Zoroastro da paso al último periodo de 3.000 años. En esta fase final, cada mil años nace un salvador –Soshans– del esperma de Zoroastro, conservado en el lago Hamun en Seistan, donde fecunda milagrosamente a vírgenes que acuden allí a nadar. Con el nacimiento del tercer salvador, empieza la última batalla, y todos los héroes y monstruos del mito vuelven a la vida para participar en la lucha. El mal es derrotado finalmente en ordalías de fuego de metal fundido que cubre la tierra; Ahriman es expulsado para siempre a las tinieblas exteriores, y la tierra una vez más se vuelve plana. Se trata de la gran renovación (Frashokereti o Frashgerd), el fin de la historia.

CULTOS RELIGIOSOS, INFLUENCIAS, TEXTOS

DURANTE SIGLOS, las liturgias del Avesta se transmitieron oralmente, como los Vedas en la India. Las tradiciones culturales persas eran ajenas a la escritura, una importación semítica de la que se dice en una leyenda que fue una "enseñanza de los demonios". La lengua semítica aramea y la escritura empezaron a usarse en el comercio y la administración en tiempos del Imperio Aqueménida. La escritura cuneiforme de la lengua babilónica fue adaptada para las inscripciones reales en la antigua Persia, pero era escasamente empleada al margen de esas funciones. Las jerarquías religiosas zoroástricas recelaron de la escritura al menos hasta mediados del periodo sasánida –a fines del siglo V y comienzos del VI–, cuando se organizó en 46 letras el sistema de escritura avéstica y se completó el tosco alfabeto pahlevi –derivado del arameo–, que se usaba en textos profanos y no litúrgicos.

Los 17 himnos visionarios del profeta Zoroastro, los Gatha, han pervivido tras siglos de transmisión oral, incrustados en composiciones muy posteriores en un dialecto diferente. No hay acuerdo entre los especialistas sobre la traducción exacta de estos himnos, y los restos literarios fragmentarios no coinciden con los restos arqueológicos, poco uniformes y objeto de saqueos. Lo que se ha conservado del Avesta es lo que se usaba en rituales y prácticas del estamento sacerdotal zoroástrico, que a menudo datan de fechas posteriores a la conquista árabe.



▼ *León-grifo del palacio de Darío I, rey de Persia.*

LA CACERÍA DE BAHRAM V CON LA ARPISTA AZADEH

BAHRAM "GUR" (que reinó entre 420 y 438 d.C.) fue confiado en su niñez a Mundhir, rey vasallo de Hira, y en su adolescencia se convirtió en un hábil jinete y cazador. Su guardián compró para él una cautiva bizantina, Azadeh, entre 40 esclavas; ella acompañó a Bahram con su arpa en su veloz camello de caza. Desafió a su amante a hacer un alarde extraordinario con su arco: rozar la oreja de un joven antílope con una bolita y de inmediato, cuando alzara la pezuña para rascarse la oreja, traspasar pezuña y oreja con la misma flecha. Bahram lo consigue, pero Azadeh lo rechaza con desdén y lo acusa de ser Ahriman, el dios malvado. El príncipe la hace caer del camello y la pisotea hasta matarla.

CUENTOS DEL SHAHNAMA

La reelaboración de Ferdowsi del Libro de los Reyes sasánida, el Shahnama, que escribió para el sultán Mahmud de Ghazni (998-1030 d.C.), sigue siendo una de las mejores y más accesibles fuentes de mitos y leyendas históricas persas.

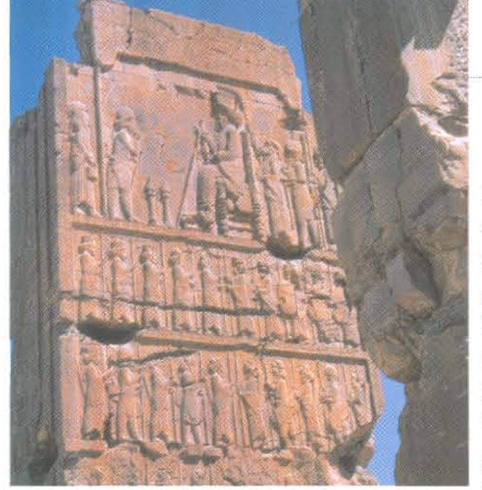
JAMSHID, Yima Jshaeta (Yama en los Vedas), es el cuarto de los héroes fundadores primitivos de Iranshahr, que instruye sobre los oficios y organiza la sociedad. Tras un largo y pacífico reinado, está orgulloso de que lo llamen "Jehan-Afarin", creador del mundo. En ese momento, la gloria real lo abandona, se aleja de él volando como un pájaro, y sus cortesanos se alían con el líder árabe en ascenso, Zuhhak. Jamshid es destronado y descuartizado al final.

Ahriman le da a Zuhhak un beso de despedida envenenado, que lo deja con dos serpientes creciendo en sus hombros (lo que recuerda su forma original como demonio en forma de dragón Azhi Dahaka). Zuhhak se convierte en un tirano y exige un sacrificio diario de jóvenes persas para alimentar con sus sesos a las serpientes.

Al cabo de mil años de tiranía, el audaz herrero Kaveh, cuyos hijos habían sido sacrificados para nutrir a las serpientes de Zuhhak, desencadena una revuelta. Se atrae a la muchedumbre en torno a una bandera hecha con su mandil de piel, y marcha en busca de Fereydun (Thraetaona en el Avesta), descendiente en la línea sucesoria real legítima, cuyo padre también había muerto bajo la tiranía árabe. El creciente ejército es comandado por Fereydun, que esgrime su maza de cabeza de toro. Zuhhak es vencido y encadenado, y queda preso en una cueva del monte Damavand. Y, así, los terremotos de la región son obra del monstruoso Zuhhak, que sacude sus cadenas bajo las montañas.

TUMBA DE DARÍO I EN NAQSH RUSTAM

EN 522 A.C., DARÍO derrocó a un mago y se erigió en rey como nieto de Ciro. Encargó su propia tumba tallada en la cara de una roca en Naqsh Rustam, donde se lo representa en su estrado, apoyado en los pueblos sometidos de su imperio, de pie con una mano alzada saludando al fuego real, que está encendido en el altar de gradas que se encuentra delante de él. Con la otra mano sostiene un arco, un motivo que reaparece en sus monedas de oro. Arriba, suspendido en el aire, está el disco alado solar, que se cree representa a Ahura Mazda, el dios supremo, o a la Jwarna, la gloria real de la ley divina. El disco alado había surgido en Egipto, pero los asirios le agregaron una pequeña figura humana en el centro.



EL CULTO AL FUEGO Y LA EFEDRA

EL CULTO AL FUEGO y el uso de la planta tóxica *haoma* se remontan a la fase más temprana de la religión nómada aria. Atar (Adhur) fue clasificado en cinco categorías por el estamento sacerdotal sasánida: Atash Bahram, el fuego del templo y del corazón; Vohufryana, el fuego como principio vital en los hombres; Urvazista, el fuego como principio vital en las plantas; Vazista, el fuego o el relámpago en las nubes; Spanishta, el fuego puro encendido en el paraíso ante Ohrmazd, con la gloria real, Jwarna.

Los templos del fuego más importantes eran Adhar Farn-Bag en Karyan en la región de Fars, Adhar Gushn-Asp en Shiz en Adharbayán y Adhar Burzin-Mehr en el monte Revand en Jorasán; estaban relacionados respectivamente con las tres clases sociales: sacerdotes, nobleza guerrera y agricultores.

La *haoma*, la efedra que crece en las montañas de Irán (*soma*, en los Vedas), es molida en un mortero en las plegarias del amanecer, filtrada y bebida con leche como parte del ritual Yasna. De ella se habla en los siguientes términos: "¡*Haoma*, de flores doradas, que crece en las alturas, bebida que nos repone y ahuyenta la muerte!".

En el último apocalipsis zoroástrico, Arda Viraz Namag, el piadoso Arda Viraz, se aviene a tomar el vino y beleño "mey o mang", potencialmente letal, para acceder al inframundo y comprobar las recompensas de los justos y los castigos de los pecadores. Tras siete días y noches en estado de coma, se despierta en el templo del fuego como si regresara de un sueño feliz y reparador, y les cuenta a los sacerdotes su visión.

▲ *Entrada norte de la Sala de las 100 Columnas; muestra a Darío apoyado por hileras de soldados.*
▶ *Capitel con forma de cabeza humana, procedente a Apadana, del siglo V a.C.*

MITRA

LAS TRIBUS INDOIRANIAS de los hititas se trasladaron a Asia Menor, y en uno de sus tratados, que data de 1350 a.C., se invoca entre otros dioses a Mitra, Varuna e Indra. En el comentario a la composición religiosa más antigua de los indoiranios de la India, el Rig Veda, el nombre de Mitra se traduce como "amigo"; en Irán, se asocia con acuerdos, como su versión babilónica, Shamash, el sol que todo lo ve, garante de los contratos legales. En el Mihr Yasht, Mitra se presenta vigilando el país de los iranios desde los montes Alborz y saliendo a apoyar su lucha contra los ladrones de ganado.

La popularidad de Mitra está documentada por la riqueza de nombres personales que derivan del suyo, por ejemplo Mitrídates (la forma posterior es la de Mihr-dad). La fiesta mitraica en el monte de Mitra –el Mihrgan, a comienzos del otoño– era un gran festejo en que se consumía vino y se realizaban ofrendas reales.

Los ritos de iniciación del mitraísmo se extendieron por todo el Imperio Romano. El símbolo central del mitraísmo es el sacrificio rejuvenecedor del toro por parte del joven dios, que se asemeja al sacrificio del toro primordial Gosh por parte de Ahriman, en la tradición zoroástrica. Relacionado con el poder indomable del sol, la fiesta mitraica romana del Sol Invictus sirvió de pauta para establecer la fecha tradicional del nacimiento de Cristo, el 25 de diciembre.

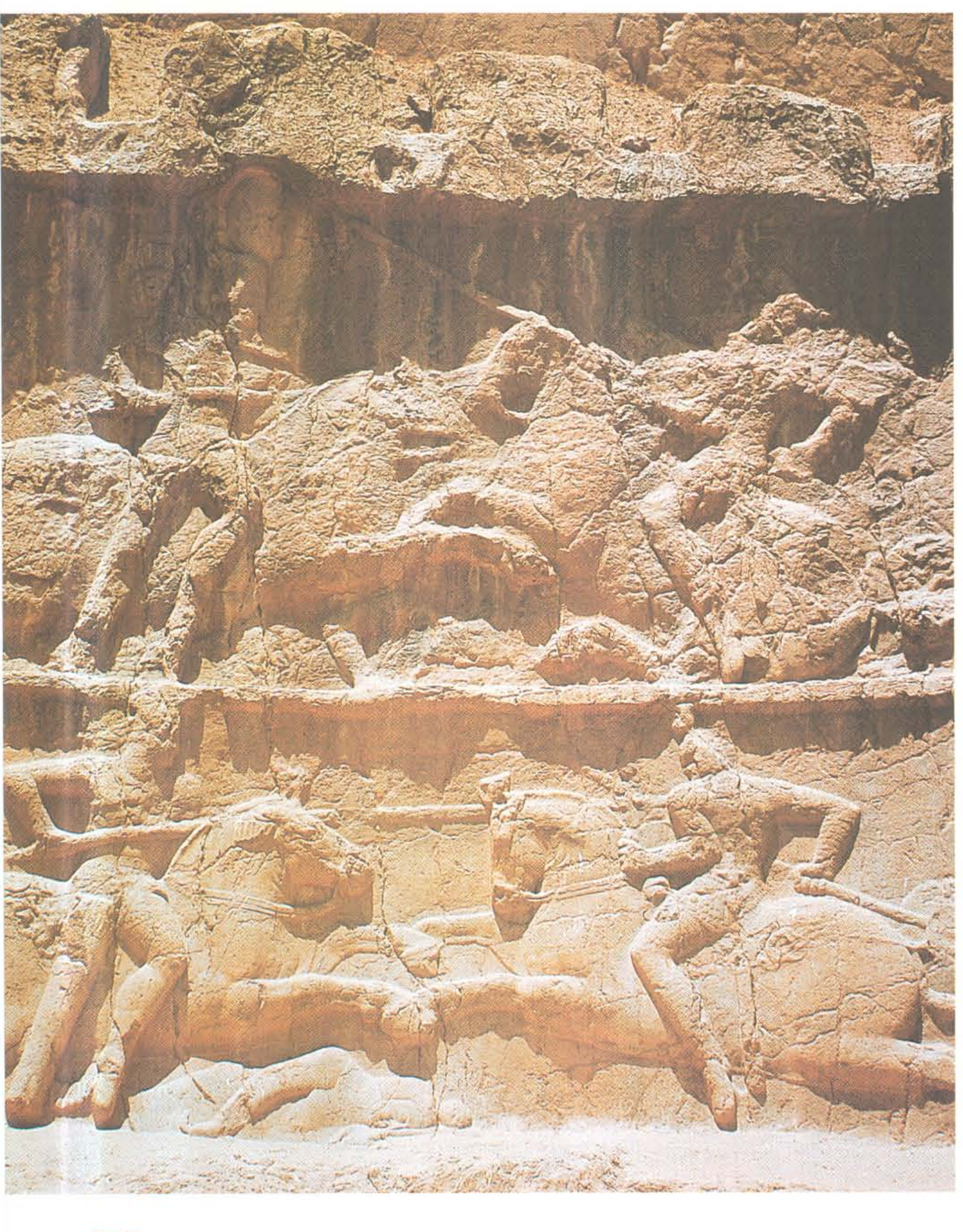


ZAL, EL SIMORGH, RUSTAM, ISFANDYAR, SOHRAB

Rustam es el héroe más famoso de la épica persa, si bien su historia procede del ciclo de leyendas Saka de Seistan, no de Pars. Su padre, Zal, que nació anormal, albino, fue abandonado en la ladera de una montaña. Fue salvado y criado por un ave gigante, el Simorgh (relacionado con el Senmurv sasánida), que más tarde llega, con sus potentes plumas mágicas, en ayuda de Rustam para vencer al héroe Isfandyar.

RUSTAM tiene un notable caballo, Rajsh, que una vez, cuando él está dormitando después de cazar y tras haberse regalado con un asado de onagro, se aleja de él y es conducido a Samangan. Rustam lo sigue allí y es alojado por el jefe local, cuya hija Tahmina acude una noche al cuarto del guerrero. De su unión nace Sohrab, que crece sin conocer a su padre, pero ansioso por emular sus proezas. Rustam es el principal guerrero del Shah de Irán; Sohrab se convierte en el guerrero de Afrasyab de Turan (originariamente, Fransiyan de Turya y más tarde identificado con los turcos, que en el último periodo sasánida habían ocupado la región de Samarcanda y el Transoxus –de nuevo, la transformación de figuras míticas refleja los antagonismos históricos de los persas: contra árabes y turcos–).

Padre e hijo se enfrentan entre sí en una batalla, sin sospechar ninguno de ellos quién es el rival, hasta que el hijo recibe una herida mortal de su padre, y cada uno descubre la identidad del otro. Las peticiones dirigidas al Shah de Irán para que envíe la medicina llamada "nush-daru" que podría salvar a Sohrab quedan sin respuesta alguna. Sohrab muere y Rustam se dirige en duelo a Zabulestan.





AHURA MAZDA Y LOS AMESHA SPENTAS

AHURA MAZDA, el Sabio Señor, se cree que era en origen el equivalente del védico Asura Varuna, custodios ambos de la ley auténtica, Asha o Arta.

Zoroastro tuvo una visión del Amesha Spenta Vohu Manu cuando salía del río adonde había ido a traer agua para el ritual matutino de la molienda de haoma; lo habían llevado en presencia de Ahura Mazda, el dios único, todopoderoso, el creador archisabio. Hay una separación radical entre el dios, Spenta Mainyu (el Pensamiento Sacro), emanación de Ahura Mazda, y el mal, Angra Mainyu (el Pensamiento del Mal), cuya lucha durará hasta el final del mundo. Todo en la creación espiritual (menog) y en la física (getig) participa de esta lucha. Los seguidores de la Buena Religión hacen todo cuanto está en sus manos para acelerar la victoria de la luz.

Ahura Mazda recibe el apoyo de abstracciones tales como los Inmortales Sagrados, Amesha Spentas: Vohu Manah (Bah-man, el Buen Pensamiento), que protege el ganado vacuno; Asha Vahishta (Urdi-bihisht, la Mejor Verdad), que protege el fuego; Spenta Armaiti (Isfand-armud, la Devoción Sagrada), que se encarga de proteger la tierra; Jshathra Vairya

◀ *Relieve en piedra que representa a guerreros sasánidas a caballo.*

(Shahri-var, el Escogido para Dominar), protector de los minerales; Haurvartat (Jurdad, la Totalidad), que protege el agua; y A-mertat (A-murdad, la Inmortalidad), que protege las plantas.



EL BIEN Y EL MAL

EL ZOROASTRISMO, como las religiones monoteístas, no es rico en relatos míticos. Tiene básicamente un mito, formulado y reformulado en todas las formas posibles hasta la saciedad. El mal se ve en la suciedad, las sabandijas, la enfermedad y la muerte, así como en la impureza moral y la mentira. El hombre y la creación natural, siendo básicamente buenos, deben mantenerse puros o retornar a un estado de pureza y orden. La observancia de las leyes de la pureza en la vida y la muerte, evitando la contaminación del Fuego, el Agua o la Tierra, la oración en presencia del fuego deslumbrante que convoca la energía divina y la fuerza vital: todo ello han sido caracteres del zoroastrismo hasta nuestros días.

GUERREROS Y SABIOS

EL GUERRERO que lucha por su rey y su religión contra monstruos, demonios y forasteros es un motivo repetido en la mitología persa: Fereydun, que vence al tirano Zuhhak y finalmente lo encadena en una cueva bajo el monte Damavand; Isfandyar, que no es vencido hasta que el ave mágica no ayuda a Rustam con una de sus plumas; y Garshasp, que vendrá al final de los tiempos para ayudar a derrotar definitivamente al mal. Más tarde, héroes épicos como Ali y Hamza son representados siguiendo el estilo de los grandes héroes preislámicos.

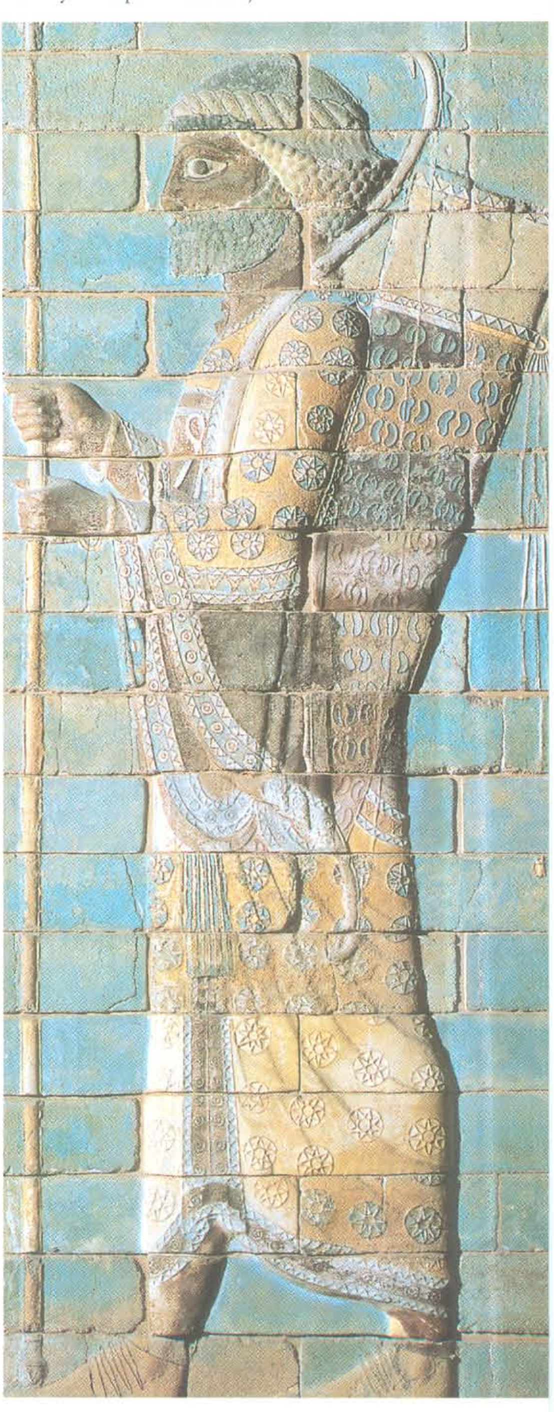
La figura del sabio también es central, como Bozorgmehr, que adivina las normas del juego hindú de las damas y le presenta como réplica su propia invención, el backgammon.

AHRIMAN, DRUGH, JADU, PAIRIKA

ANGRA MAINYU (Ahriman), el espíritu maligno destructor, es el completo opuesto de Ahura Mazda, el creador archisabio; en la creación divina Angra Mainyu da entrada a la enfermedad, la sequía, la hambruna, la oscuridad y la muerte. Mora en la oscuridad del norte, en la Casa de las Mentiras. Con él llegan Drugh, la Mentira, agente del desorden; el pensamiento del mal Aka Manah; Nasu, la mosca que se arrastra sobre los cadáveres en descomposición; Azhi Dahaka (Zuhhak el tirano árabe, Ezhdeha el dragón); Yatu (Jadu) el mago; Pairika (Pari), las hadas malignas; y Mush, el ratón que se come la cosecha de grano. Éstos son algunos de los demonios que llenaban de pavor al primitivo persa. Fue para contrarrestar este temor por lo que se compiló el *Vi-dev-dad*, la Ley contra los Demonios, el ritual sacerdotal contra las fuerzas demoniacas.

Aeshma Daeva, el demonio de la cólera con su maza ensangrentada, aparece en la Biblia (o mejor dicho en los Apócrifos), en el Libro de Tobías, como Ashmedai (Asmodeo), que mata a los esposos de la novia de Tobías la primera noche de cada desposorio, hasta que es exorcizado quemando el hígado y el corazón de un pescado.

Az, el demonio de la codicia y la concupiscencia, era considerado –tal vez por influjo budista– como base de la desdicha del mundo, por lo que el cura, según la herejía comunista del Mazdak sasánida, tenía que mancomunar todos los bienes y enseres, incluidos el oro, la tierra y en especial las mujeres.



▲ *Jarrón que representa una batalla entre criaturas mitológicas, posiblemente el combate de Enkidu.*

▶ *Friso con un arquero de la guardia del rey persa.*

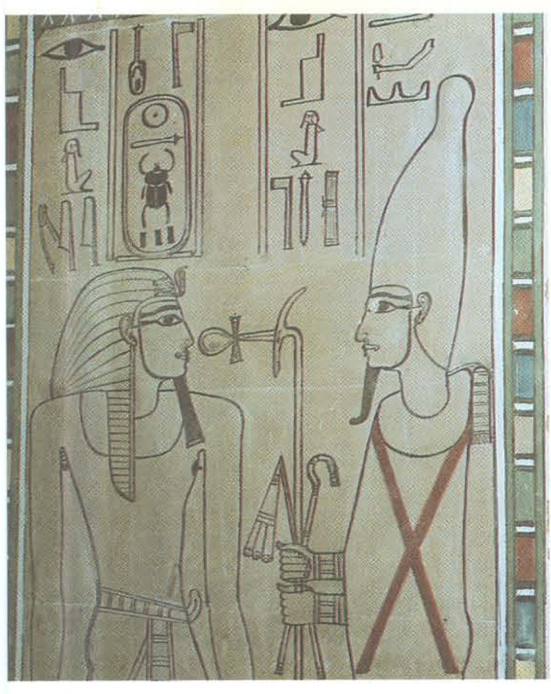
Egipto

INTRODUCCIÓN

EGIPTO, COMO ESCRIBIÓ EL HISTORIADOR GRIEGO Heródoto al visitar el país en 450 a.C., fue "un regalo del Nilo". Ello ocurría en virtud de la inundación anual, la subida de las aguas del Nilo en julio, que extendían el fértil lodo por las tierras y daban vida al país, que sin el Nilo y sus inundaciones no podría haber existido. Fue esta regularidad, pese a temporadas de escaso caudal –de hambrunas– o de exceso de caudal –de desastres, si los dioses estaban enojados o enfurecidos–, lo que dio estabilidad a las antiguas ideas egipcias sobre la vida y la muerte. El concepto de Ma'at, diosa que encarnaba la estabilidad y la ley, gobernaba, por tanto, todas las facetas de la vida y la religión egipcias.

Los egipcios consideraban la existencia de una vida de ultratumba, Jerneter o los Campos de Iahru (los Campos Elíseos en la mitología griega), pero no la localizaban arriba en el cielo sino en el oeste, en la región del sol poniente. Una de las advocaciones de Osiris, dios de la muerte, era la de "Primer Señor de los Occidentales". Para poder acceder a dicho ámbito ultraterreno, tenían que darse dos condiciones: la preservación del cuerpo –lo que dio pie a la momificación– y haber sido juzgado como una persona justa (*ma'at heru*, "de voz veraz") por los 42 dioses en la Sala del Juicio, cada uno de los cuales planteaba al difunto una pregunta cuya respuesta verdadera tenía que ser "no". Este rito se conocía como la Confesión Negativa. Entre los vendajes de la momia se incluía un escarabajo de dura piedra verde, que llevaba inscrito el capítulo 30A o B del Libro de los Muertos, "De cómo mi corazón no dirá falsedades contra mí en la Sala del Juicio". En algunos de los mitos, aparecen otros dioses y diosas, pero carecen de un trasfondo mítico individual.

Desde los tiempos clásicos de Grecia y Roma, la religión del antiguo Egipto ha sido fuente de asombro e incredulidad, incluso hoy en día. Aunque el mundo clásico contaba con un amplio panteón de dioses, con Zeus (Júpiter en el mundo romano) a la cabeza, así como el antiguo Egipto (con Amón-Re al frente de los dioses), fue el carácter teriomórfico (animal) de los dioses egipcios lo que causaba inquietud.



Heródoto también expuso que en Egipto los animales "se tienen que considerar sagrados sin excepción", pero no abordaba los principios religiosos que ello implicaba.

La mitología egipcia tiene, de hecho, un enfoque eminentemente hermético; no hay muchos mitos en comparación con los del antiguo Oriente Próximo y los de posteriores civilizaciones mediterráneas. Esencialmente, los mitos egipcios se ocupan de la Creación, la Destrucción de la Humanidad, la historia de Isis y Osiris, las Contiendas entre Horus y Seth, y el viaje del dios solar Re por el cielo diurno y después a través de las 12 terribles horas de tinieblas nocturnas para renacer al alba, ya a salvo, en el este.

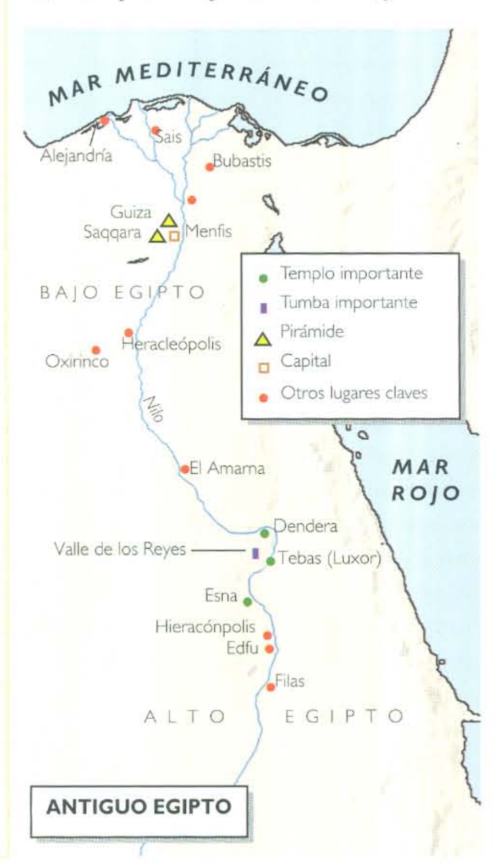


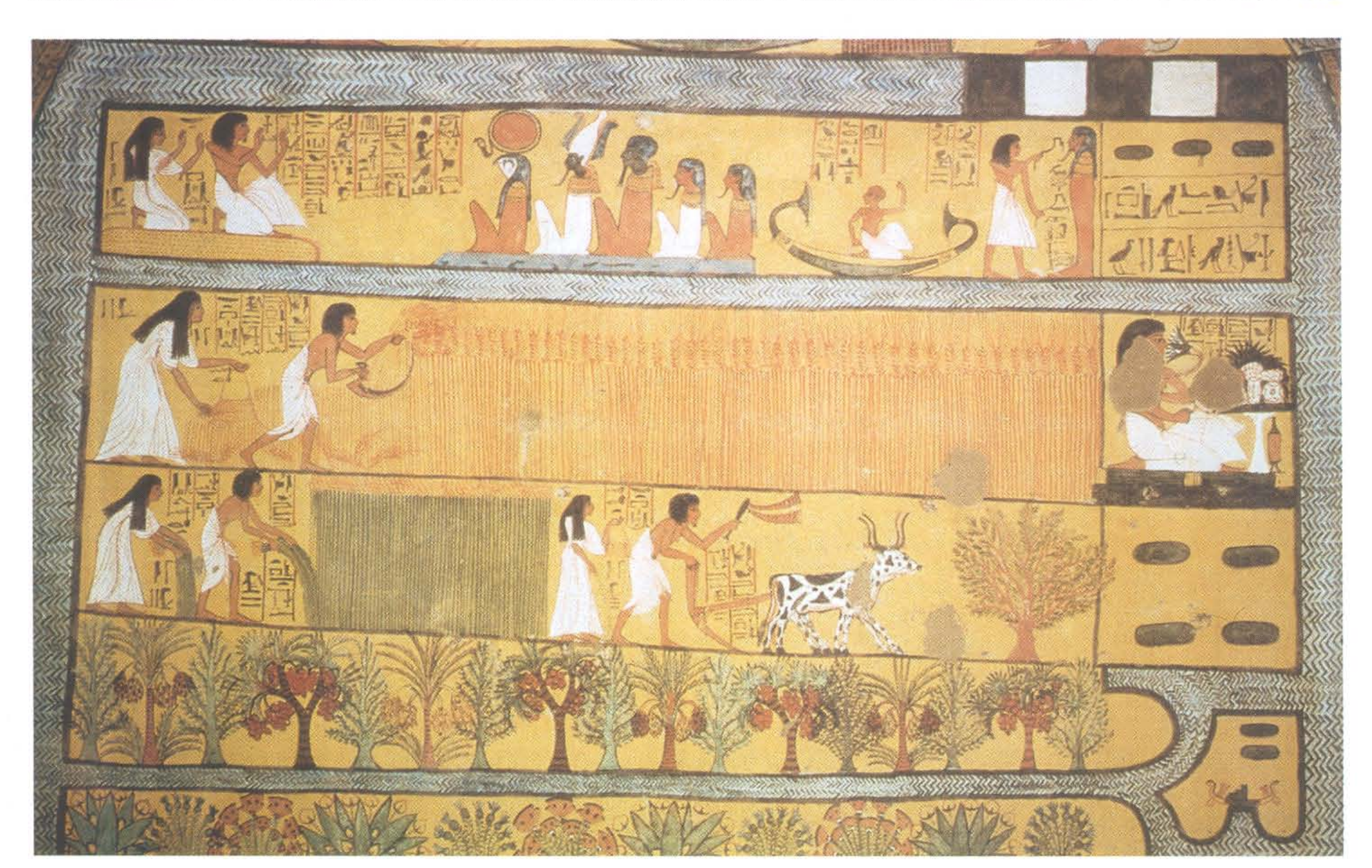
LA CREACIÓN

MIENTRAS QUE LA TEOLOGÍA cristiana posee un único relato sobre la creación, en el antiguo Egipto había cuatro historias, cada una de ellas relacionada con una ciudad importante –Heliópolis, Menfis, Hermópolis y Esna–, así como con un dios fundamental: Atum –más tarde equiparado a Re–, Ptah, Thoth y Jnum respectivamente.

HELIÓPOLIS (LA CREACIÓN)

EN HELIÓPOLIS, "Ciudad del Sol", Atum estaba a solas sobre un médano que había emergido de las Aguas primordiales de Nun, que cubrían el mundo (como ocurría en la inundación del Nilo). Cuando se dio cuenta de que necesitaba de otros dioses para que lo asistieran en la creación, se masturbó y del semen surgieron otros dos dioses: Shu, dios del cielo, y Tefnut, su hermana, diosa de la humedad. Sus hijos fueron Geb, dios de la tierra, y Nut, diosa del cielo (dichas relaciones, matrimonios consanguíneos, normalmente rechazados por incestuosos en el mundo moderno, no eran infrecuentes en la mitología antigua). En los papiros, Nut aparece arqueada sobre Geb, y Shu





los separa a sus respectivas esferas. Geb y Nut tuvieron cinco hijos: Osiris, Isis, Horus el Viejo, Set y Neftis –nacidos en cinco días consecutivos, fuera del calendario normal de 360 días–. Ocurrió (y ello se refleja en la mitología clásica) a causa de una profecía según la cual los hijos de Nut sobrepasarían en poder a Atum-Re (al igual que los hijos de Cronos, por medio de Rea, desbancarían a su padre). Al haber nacido en jornadas que no figuraban en el calendario, quedó resuelto el problema de la maldición de que Nut no alumbraría en ningún día del año.

EL AVE BENU

EL AVE BENU también guardaba relación con el culto solar de Heliópolis. En el arte egipcio, se la representaba como una garza real, pero hay referencias a ella como ave fénix, símbolo por tanto de la resurrección (en otras mitologías, resurge de las cenizas de su propia pira funeral). En Heliópolis, el ave Benu se muestra posándose en el extremo de una piedra menuda en forma de pirámide, el *benben*. Ésta dio pie a las impresionantes parejas de obeliscos que se alzaban ante los altos pilonos protectores a la entrada de los templos. Consagrados al dios solar, sus extremos piramidales estaban a menudo embellecidos de oro, plata o *electrum* (una aleación natural de oro y plata), para que pudieran captar y reflejar los primeros rayos del sol, el dios Re-Harajte, que "se alza en su horizonte". Muchos de estos obeliscos desaparecieron de Egipto desde fines de la Edad Antigua, y hoy día adornan algunas capitales modernas, donde reciben erróneamente el nombre de "Agujas de Cleopatra", pese a ser mucho más antiguos y no tener nada que ver con esta última diosa egipcia, que acabó suicidándose en agosto del año 30 a.C.

▲ *Pinturas murales de la tumba de Sennedjem, en Tebas; representa los Campos de Iahru, el equivalente egipcio de los Campos Elíseos.*



▶ *Trinidad de Osorcón II en oro y lapislázuli; Osiris flanqueada por Isis y Horus.*

MENFIS Y HERMÓPOLIS (LA CREACIÓN)

Menfis

EN MENFIS, la secular capital de Egipto desde la I Dinastía (h. 3100 a.C.), la principal deidad era el dios creador Ptah. Según cuenta la leyenda, Ptah precedió a Atum, ya que fue él quien formó el corazón y la lengua del segundo. Ptah fue especialmente venerado como dios de los artesanos y trabajadores manuales, y entre sus muchas advocaciones figuraba la de "padre y madre de todos los dioses".

Hermópolis

UNA TERCERA LEYENDA relativa a la creación se localizaba en Hermópolis, un apreciado centro de culto del dios Thoth. Se lo solía representar con la cabeza de un ibis, y el mandril era un animal muy querido por su carácter sagrado y por que se lo relacionaba con él. Era el dios de la sabiduría y el estudio, así como el inventor de los jeroglíficos, vocablo que significaba literalmente "escritos sagrados". Era especialmente el dios tutelar de los escribas y también guardaba relación con la luna. Una variante en torno a la leyenda de la creación expone que fue en Hermópolis y no en Heliópolis donde el túmulo primordial emergió de las Aguas de Nun. De un huevo apoyado en el túmulo surgió el dios solar. En otra versión alternativa, se dice que una flor de loto creció en el túmulo, y que sus hojas se abrieron para dar a conocer al joven dios de la creación, Nefertum.

LA DESTRUCCIÓN

DESPUÉS DE CREAR el mundo y al hombre, proliferaron los dioses; muchos de ellos estaban estrechamente emparentados entre sí (como los 12 dioses del Olimpo en la mitología griega). Sin embargo, al igual que en la tradición cristiana, existe una historia de destrucción. El hombre estaba demasiado ocupado consigo mismo y estaba olvidando a los dioses, a quienes no les presentaba las ofrendas debidas. Re, jefe de los dioses, consultó a los demás para ver cómo castigar al hombre y obligarlo a proseguir con las observancias religiosas. Convinieron en enviar a la tierra a Sejmet, diosa con cabeza de león, que representaba el vigor del sol del mediodía y era por tanto la personificación del mal, capaz de matar al hombre. Allí emprendió una matanza indiscriminada, complacida al saborear la sangre. Los dioses quedaron horrorizados al descubrir el resultado final, la extinción de la humanidad, pero Sejmet mostraba una auténtica lujuria sanguinaria que no parecía tener fin. Finalmente los dioses consiguieron torcer sus planes mediante un engaño: anegaron un campo con un bebedizo rojo (*jakadi*) que parecía sangre, pero estaba formado con una mezcla de cerveza fuerte. Sejmet se sació con él y cayó en un profundo sopor. Al despertar, la matanza había concluido y el hombre había aprendido la lección de no desatender a los dioses.

ESNA (LA CREACIÓN)

EN ESNA, el templo estaba dedicado al dios con cabeza de carnero Jnum. Se pensaba que había sido él quien formó al hombre en su rueda de alfarero, si bien por duplicado, ya que cada cual contaba con un *ka*, un doble. Éste era el espíritu que permanecía cerca de la tumba del difunto, mientras que su *ba*, su alma, con la forma de un ave con cabeza de ser humano, al morir volaba al otro mundo. La versión más completa de la creación está esculpida en los muros del tempo de Esna y cuenta sobre una diosa llamada Neith, relacionada con la ciudad de Sais en el Delta, que surgió antes incluso que el túmulo primordial que emergió de las Aguas de Nun para crear el mundo.

Mientras que para una mente religiosa moderna cuatro versiones básicas de la historia de la creación serían motivo de inquietud e incertidumbre, a los antiguos egipcios no les planteaba ningún problema. Cada leyenda sobre la creación tenía sus precedentes en su lugar apropiado, aunque era la versión de Heliópolis la que ocupaba una posición prominente a causa de su relación con el sol y el jefe de los dioses, Re, que más tarde se asimiló a Amón de Tebas para convertirse en el gran dios Amón-Re.



▲ *Estatua sedente en granito de la diosa con cabeza de león Sejmet, en el templo de Mut, en Karnak.*
◀ *Estatuilla de bronce del dios de la Creación y los artesanos, Ptah.*

ISIS

PARA EL EGIPCIO MEDIO, Isis era la deidad más importante de su panteón. Era la personificación de todo lo que significaba la vida humana y de todo cuanto estaba gobernado por ella. Era la "Gran Madre", la constante esposa amante, la "Reina del Cielo" (advocación compartida con la Virgen María en el cristianismo) y fiel protectora de la familia y los valores familiares. Se la solía representar como una madre sentada amamantando a su hijito Horus en el regazo. La iconografía es muy similar a la de María y el Niño Jesús, y ello dio pie a numerosas diatribas religiosas entre los antiguos Padres de la Iglesia cristianos. Su principal templo se encontraba en la isla de Filas, cerca de Asuán. Su culto pervivió aun después de la caída de la civilización egipcia y de hecho se conocen templos consagrados a ella de época romana y en lugares remotos del imperio, incluso en el Londres romano.

▲ *Estatuilla de bronce de la diosa Isis amamantando a su hijo Horus.*

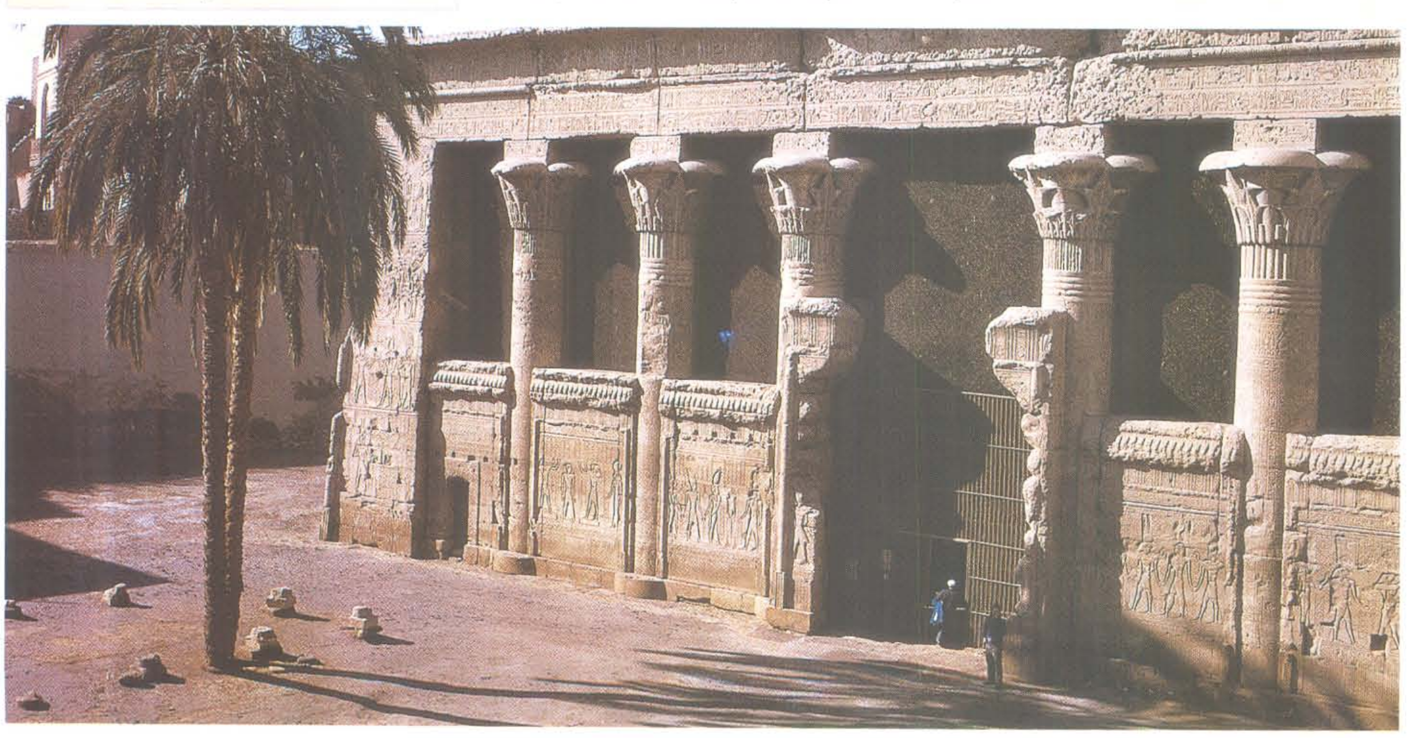
OSIRIS E ISIS

EL MITO MÁS IMPORTANTE al que los egipcios prestaron atención y con el que mayores afinidades tenían era el de Osiris y su esposa y hermana Isis. Como ocurre tan frecuentemente, se trata de una historia de celos, el enfrentamiento del mal contra el bien, las adversidades que tiene que afrontar el bien y el triunfo final de éste sobre el mal, que conduce invariablemente a algún tipo de recompensa, la vida eterna, etc. Este argumento es un potente aspecto de tantos mitos del mundo antiguo (y del mundo moderno) que es difícil localizar con acierto sus orígenes, aunque algunos indican que Osiris era un dios que llegó a Egipto desde la región del Creciente Fértil en el antiguo Oriente Próximo.

Osiris, el dios bondadoso, tenía un hermano celoso, Set, que se las ingenió para matarlo mediante un engaño. Para celebrar el retorno de su hermano Osiris de una visita al extranjero, Set organizó una gran fiesta en palacio, en el curso de la cual los criados de Set trajeron un arca magníficamente decorada. Set propuso que todos los invitados se tumbaran en ella y que, si alguno cabía a la perfección, obtuviese el estupendo objeto. Todos lo intentaron, pero fracasaron por ser demasiado altos, bajos, gruesos o delgados (el motivo presenta alguna semejanza con el mito griego tardío de Teseo y el gigante Procusto, que "adaptaba" a quienes dormían en su cama cortándoles las extremidades o estirándoselas hasta que encajaban correctamente). Al final, Set convenció a su hermano Osiris para que se uniera al juego y midiera el arca. Como es natural, Osiris encajó a la perfección en ella, puesto que Set la había confeccionado a su medida. A una señal de Set, sus partidarios se precipitaron en la sala, obligaron a salir a los seguidores de Osiris, sellaron la tapa del arca, que se convirtió en el féretro de Osiris, y lo lanzaron al Nilo.

El arca que contenía el cuerpo de Osiris flotó hasta el mar y apareció en la playa de la ciudad de Biblos, en el Líbano. Al llegar cerca de una fuente de agua dulce que discurría hacia el mar, el arca quedó enredada entre las raíces de un árbol enorme, que fue creciendo y encerró en su tronco el arca-ataúd. El rey de Biblos vio el fantástico árbol y lo mandó talar para convertirlo en la columna central de su nuevo palacio.

▼ *El templo de Esna, dedicado al dios creador Jnum.*



ISIS EN BIBLOS

LA APENADA VIUDA, Isis, buscó el arca por todo Egipto; al final, valiéndose de sus poderes mágicos, localizó el cuerpo en Biblos. Al saber que el arca y el cuerpo formaban parte del palacio, tuvo que buscar el modo de entrar en él. Se disfrazó de anciana y se sentó junto al arroyo de agua dulce que bajaba hasta la orilla del mar donde las criadas de la reina de Biblos iban a hacer la colada. La encontraron allí y se apiadaron de esa "vieja dama"; le llevaron alimentos y la trataron amablemente. En pago, les enseñó a trenzarse el cabello, si bien no pudo disimular su olor de diosa, y la reina se percató pronto de los nuevos peinados y del perfume y se interesó por estos cambios. Las criadas le hablaron de la dama anciana y solitaria con la que habían hecho amistad a la orilla del mar y que estaba sentada allí día y noche, aparentemente apenada, aunque no les había contado la causa de sus penas.

La reina acababa de dar a luz a un hijo y heredero, y estaba buscando una niñera. La anciana dama parecía la persona ideal y fue llamada a palacio. Isis (con su disfraz) aceptó el puesto de niñera, a condición de que la dejaran a solas con el niño durante la noche. Aunque a la reina aquello le pareció una petición extraña, dio su consentimiento. Por la noche, la diosa se encerraba en la gran sala, a solas con el niño. Las criadas aseguraban oír un ruido extraño después de anochecer –como el gorjeo de un ave– y se lo comunicaron a la reina. Una noche, ésta se ocultó detrás de unas cortinas y, cuando oyó el gorjeo, salió y vio a su hijo tendido sobre las brasas candentes del fuego y a una golondrina (Isis se había metamorfoseado) que volaba alrededor de la columna dando voces. Aterrada, la reina tomó al niño en brazos; a continuación, la diosa se dio a conocer y reprendió a la reina acusándola de estar loca, puesto que ella, la diosa, estaba consumiendo en el fuego la mortalidad de la criatura. Se llamó al rey, y ambos monarcas veneraron a la diosa y le preguntaron qué podían darle. Reclamó la columna del tronco del árbol que encerraba el arca que contenía el cuerpo de su esposo. Como es natural, su petición fue satisfecha, cayó la techumbre de la gran sala, e Isis se llevó el cuerpo de Osiris a Egipto y lo ocultó en las marismas del Delta, donde lo dejó al cuidado de su hermana Neftis.

OSIRIS

OSIRIS, HERMANO de las diosas Isis y Neftis y esposo de Isis, se convirtió en el dios de la muerte. Como tal, era uno de los dioses más venerados del antiguo Egipto. Era al pasar por la Sala del Juicio y ser presentado ante él como una persona justa (*ma'at heru* –"de voz veraz"–) cuando el difunto podía albergar la esperanza de una vida de ultratumba. El "cielo" egipcio se encontraba en tierras muy alejadas de occidente, donde se ponía el sol: una de las advocaciones principales de Osiris era la de "Primer Señor de los Occidentales". En épocas posteriores, las figuras *ushabti*, destinadas a trabajar en lugar de la persona difunta en el otro mundo, relacionaban al muerto con el dios y la inscripción que llevaban lo identifican como "El Osiris N". Abidos, centro del culto de Osiris, era el lugar más sagrado del antiguo Egipto, y allí Seti I (1291-1278 a.C.) construyó el más hermoso de todos los templos egipcios.



◄ *Pectoral que representa al dios de la vida ultraterrena, Osiris, de la tumba de Tutankamón.*

ISIS REGRESA A EGIPTO CON EL CUERPO DE SU ESPOSO

PERMANECIENDO INMÓVIL sobre el cuerpo de Osiris, en figura de halcón, tal como está representado en los muros del santuario de Osiris en el templo de Abidos, Isis quedó encinta y, a su debido tiempo, alumbró a Horus. Sin embargo, el malvado usurpador del trono de Osiris, Set, yendo un día de caza, descubrió el cuerpo en las marismas. Ambas diosas se habían ausentado, así que troceó el cuerpo en 14 partes y las diseminó por todo Egipto. Una vez más, la viuda doliente se lanzó a recuperar el cuerpo de su marido, ahora descuartizado. La leyenda explica que viajó en un esquife de papiro y que, al saber los cocodrilos el motivo de su atribulado viaje, no la atacaron (tampoco lo hacen hoy en día en los relatos folclóricos modernos, puesto que en ellos se evoca a la diosa y su búsqueda).

Otra versión del mito explica que Isis enterró cada parte del cuerpo de su esposo donde la fue encontrando, y fundó allí un templo. Otra interpretación cuenta que reunió todas las partes, salvo una, el falo, que no pudo ser hallado porque el pez oxirinco se lo había tragado. Después de ello, el pez fue repudiado en todas partes, excepto en la ciudad de Oxirinco, en el Fayum, donde era considerado sagrado. El cuerpo (o, según otra versión, sólo la cabeza) fue enterrado en Abidos, que se convirtió en el lugar más sagrado del antiguo Egipto; allí se construyó uno de los templos más bellamente decorados de tiempos del faraón Seti I (1291-1278 a.C.). Normalmente, cada templo egipcio contaba con siete santuarios, dedicados respectivamente al propio rey, a Ptah, a Re-Harajte, a Amón-Re, a Osiris, a Isis y a Horus.

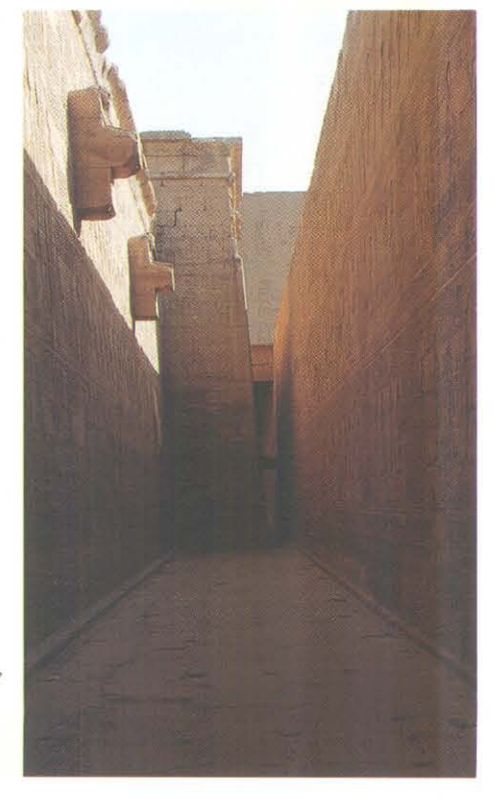
Anubis, el dios con cabeza de chacal, salió en ayuda de Isis cuando ya había reunido 13 partes del cuerpo, y fue él quien se encargó de embalsamar los restos de Osiris. No sólo actuaba como dios embalsamador, sino como guía de las almas, ya que las encaminaba hacia el occidente, el emplazamiento del "cielo" egipcio.

HORUS Y SET

SET SE HABÍA PROCLAMADO rey, e Isis, ahora con su pequeño hijo Horus, se ocultó. Cuando Horus llegó a la edad viril, desafió a su malvado tío Set para recobrar el trono de su padre. Las diferentes batallas que ambos protagonizaron, conocidas como las Contiendas de Horus y Set, figuran e ilustran largos textos y relieves de los muros del templo de Horus en Edfu –uno de los templos mejor conservados y completos del antiguo Egipto–. En las tallas de los dos dioses luchando entre sí, Set suele ser representado como un pequeño hipopótamo macho que está siendo herido con la larga lanza de Horus. (Mientras que el hipopótamo macho era la personificación del mal en el antiguo Egipto, la hembra, en cambio, se asociaba con la diosa Taurt y era muy venerada por las mujeres como protectora de los partos.)

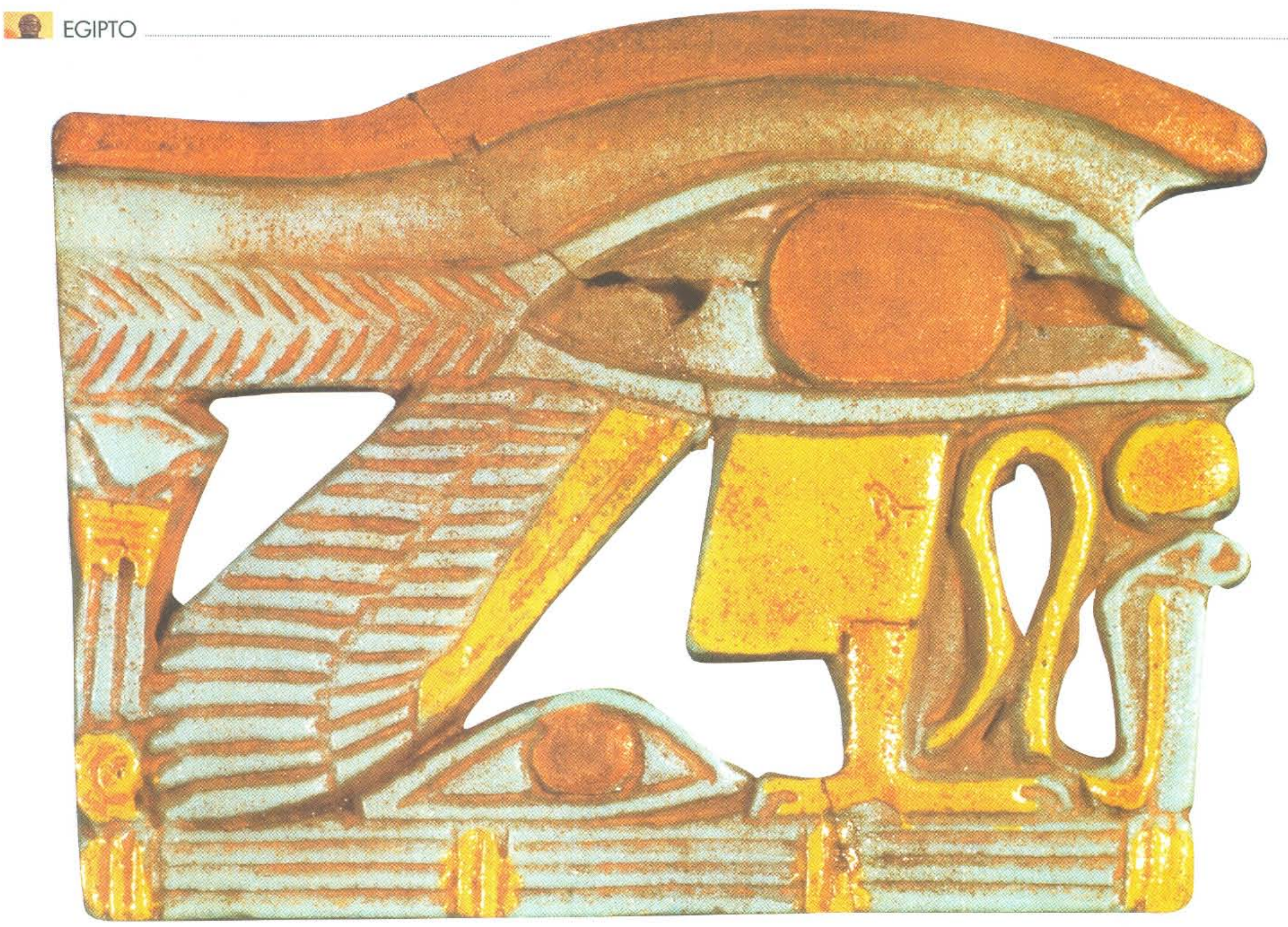
En un determinado momento, cuando Set encontró a Horus dormido en el desierto (que era el dominio de Set), le cegó los ojos, que en mitología representan al sol y la luna. No obstante, la diosa Hathor (asimilada a Isis a menudo en la mitología egipcia tardía) le devolvió la vista bañando los ojos dañados con leche de gacela. El ojo de Horus (el *udjat*) se convirtió en uno de los amuletos protectores más poderosos de Egipto; los niños lo llevaban al cuello o en un brazalete y engastado en bellas alhajas, como por ejemplo en la que se halló en la momia del joven faraón Tutankamón.

Al final, los dioses se cansaron de sus continuas luchas, y Horus y Set fueron conducidos ante el Consejo de los Dioses para exponer su caso y que éstos, presididos por Re, dirimieran el caso en favor del uno o del otro. La causa llevó varios años. Las decisiones fueron revocadas en varias ocasiones, hasta que primero Set y después otros dioses profirieron amenazas terribles; no fue a la zaga Osiris, que alegó que, si no se fallaba rápidamente en favor de su hijo Horus, soltaría a sus crueles mensajeros con cabeza de perro, que no temían a ningún dios. Los dioses fallaron finalmente en favor de Horus como rey legítimo. Su padre, Osiris, cuyo cuerpo hecho pedazos había sido embalsamado por el dios con cabeza de chacal Anubis, fue confirmado como dios de los muertos. Set fue desterrado al desierto, ámbito del mal, y declarado dios de las tormentas. En adelante, al faraón reinante se lo reconoció como dios Horus sobre la tierra y a su muerte pasaba a ser dios entre los dioses.



▲ *Una estatua de bronce del pez oxirinco, sagrado en la ciudad que lleva el mismo nombre, situada en la fértil región del Fayum.*

▶ *Galería exterior del Templo de Horus en Edfu, con la historia de su lucha contra Sed inscrita en las paredes.*



▲ *Este amuleto con el ojo de Horus, el* udjat, *hecho de cerámica vidriada, puede que fuera llevado con el objeto de preservar la salud y la fortuna de su portador.*

HORUS

HORUS, HIJO de Osiris e Isis, era tenido como el hijo obediente que vengó el asesinato de su padre. El faraón se identificaba en la tierra con este dios: la tercera de las cinco advocaciones del faraón era la de "Nombre Dorado de Horus", y a él lo llamaban el "Horus viviente". Por ser un dios halcón, era el Señor del Cielo y adoptó la forma de un ave, pero también podía ser visto como un niño pequeño amamantado en el regazo de su madre Isis. Su templo principal era el de Edfu, al sur de Luxor, y es uno de los templos mejor conservados del antiguo Egipto, si bien su actual estructura corresponde a la época tolemaica (griega) de la civilización egipcia.

ISIS AVERIGUA EL NOMBRE SECRETO DE RE, EL DIOS SOLAR

DESPUÉS DEL DIOS SOLAR RE, Isis era la deidad egipcia más importante, por haber descubierto el nombre secreto de Re. Conocer un nombre significaba tener poder. Isis ansiaba dicho poder, por lo que intrigó para averiguar el nombre secreto de Re. Cuando éste se hizo mayor, dormitaba mucho y la saliva le goteaba por la barbilla. Isis recogió con cuidado un poco de ella y la usó para humedecer barro con el que formó una serpiente venenosa. Los dioses sólo eran vulnerables a algo de su propia naturaleza, así que Isis dio vida a la serpiente y la abandonó en el lugar por donde pasaba Re. Naturalmente, la serpiente lo mordió y le inyectó veneno cuando aquél pasó por allí. Re estaba agonizando de resultas de la mordedura, ya que, sin él saberlo, la serpiente estaba compuesta, en parte, de la propia esencia mágica de Re, de su saliva. Re se estremecía de fiebre y tenía dificultad para hablar. Isis le preguntó qué era lo que lo afligía, a pesar de que conocía muy bien la causa. Él expuso sus terribles síntomas y ella se ofreció a cuidar de él, pero sólo si le comunicaba su nombre secreto. Él se retrajo y le dio una retahíla de nombres descriptivos, pero ella sabía que ninguno de ellos era el nombre secreto. Así que procuró que el veneno agravase su efecto y le preguntó otra vez por el nombre. Al final, cuando ya no podía soportar el dolor, se avino a decírselo, pero sólo en privado y en ausencia de los otros dioses. Ella tuvo que prometer que no se lo comunicaría a nadie. Después de cobrar el conocimiento que deseaba, sanó a Re y le extrajo el veneno. Ahora ya conocía el nombre secreto, que si tenía que utilizar alguna vez le daría poder sobre él. Nunca hubo ocasión de hacer uso de aquellos conocimientos, pero ella quedó satisfecha sabiendo que poseía dicho poder, por si llegaba a ser necesario.



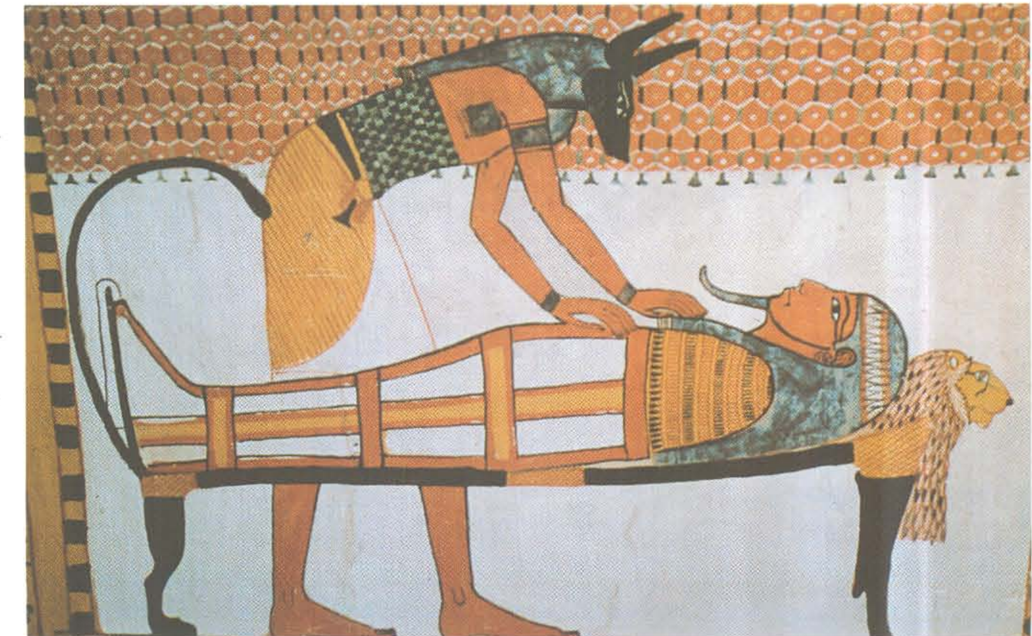
EL VIAJE POR EL INFRAMUNDO

CUANDO A DIARIO se ponía el sol –esto es, cuando moría– al oeste, era imprescindible que volviera a nacer a la mañana siguiente. Para ello, el dios Re tenía que viajar al inframundo en las horas oscuras de la noche, donde la entrada de cada hora estaba custodiada por demonios espantosos y detestables, a los que el dios tenía que desbancar al pasar. En las pinturas murales de las tumbas reales del Valle de los Reyes, están representadas muchas partes de su viaje. Había tres grandes composiciones que actuaban como salvoconductos para posibilitar el viaje: el *Libro de Am-Duat* (conocido también como el *Libro de lo que hay en el inframundo*), el *Libro de las puertas* y el *Libro de las cavernas.*

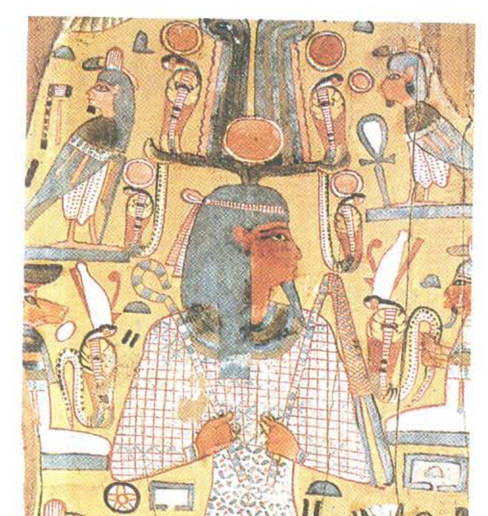
EL *LIBRO DE AM-DUAT*

LA VERSIÓN MÁS COMPLETA de este libro, que se refiere al viaje del dios solar Re, desde su "muerte" a la puesta del sol hasta su "renacimiento" a la salida del sol, está representada en las paredes de la cámara sepulcral del faraón Tutmosis III (m. h. 1450 a.C.) y en la tumba de su hijo Amenofis II (m. h. 1419 a.C.) en el Valle de los Reyes, en Tebas (en la actual Luxor). El dios viaja en una barca con vigías y timoneles, en compañía de otras deidades. Aunque al principio este libro mágico estaba reservado a la realeza, paulatinamente se hizo apto para oficiales mayores y se usó también en sus tumbas, de tal manera que el difunto muchas veces aparece representado como el timonel de la barca de Re.

Cada hora está relacionada con varios dioses y animales. Por ejemplo, en la Primera Hora cantan mandriles y le abren las puertas a Re, y una docena de diosas serpientes lo iluminan. Los dioses del grano comparecen en la Segunda y la Tercera Horas, en la última de las cuales Re hace revivir a Osiris. Las serpientes son importantes en la Cuarta Hora y cobran gran poder, ya que se pensaba que, por ser capaces desprenderse de la piel, encarnaban la resurrección. (Esta creencia estaba muy extendida en el mundo antiguo y era muy destacable en el culto de los santuarios del mundo griego, consagrados al dios de la salud Asclepio en Epidauro y en la isla de Cos.) En la Hora Sexta, Re adopta el aspecto de una cucaracha sagrada, Jepri, de la que se creía que hacía girar el disco solar por el cielo durante el día y la traspasaba después a los dos leones del Horizonte (Aker). Y así prosigue el viaje, con sus diversos obstáculos –gatos que empuñan grandes cuchillos y contemplan a las malvadas serpientes (Apofis), diosas que escupen fuego sobre los enemigos de Re o los decapitan–, hasta llegar a la Duodécima Hora. En ese punto, reaparecen las imágenes de la serpiente cuando Re se introduce en el cuerpo de una de ellas y sale por su boca manifestándose como Jepri, el escarabajo sagrado. Descansa durante un momento antes de nacer como disco de entre los muslos de la diosa de la noche y el cielo, Nut –una escena representada en muchas tumbas reales, donde la diosa se arquea en el techo de la cámara funeraria y protege el sarcófago del rey que se encuentra debajo–.



▶ *Anubis, dios del embalsamamiento con cabeza de chacal, junto a la momia de Sennedjem en su tumba de Deir el-Medina, Tebas (actual Luxor).*



EL *LIBRO DE LAS PUERTAS*

ESTE TEXTO ESTÁ ESCULPIDO y pintado suntuosamente en las paredes de la tumba de Ramsés VI (h. 1133 a.C.) y aparece esculpido en su forma más refinada en pequeños jeroglíficos en el sarcófago de alabastro de Seti I (m. h. 1278 a.C.), expuesto ahora en el Museo Sir John Soane de Londres. Una vez más, hay que atravesar 12 puertas, y aparece un gran número de imágenes de serpientes escupiendo fuego, pero Re conoce los nombres de sus adversarios y consigue atravesarlas sin problemas. El poder que supone el conocimiento del nombre de otra persona volvemos a encontrarlo con frecuencia en las mitologías del mundo antiguo. La serpiente malvada Apofis, a la que se ve matando a un gato en el *Libro de Am-Duat*, se encuentra junto a muchas de las puertas impidiendo el paso. Pero el dios se impone y su nacimiento inminente y su resurrección al alba son proclamados por un grupo de mandriles consagrados al dios del saber, Thoth. Los mandriles podemos verlos esculpidos en la base del pedestal de algunos obeliscos, alzando sus patas en señal de agradecimiento y adoración a él. Por ser las primeras criaturas vivientes que con su griterío celebraban al sol al empezar su ascenso, se los consideraba especialmente devotos.

EL *LIBRO DE LAS CAVERNAS*

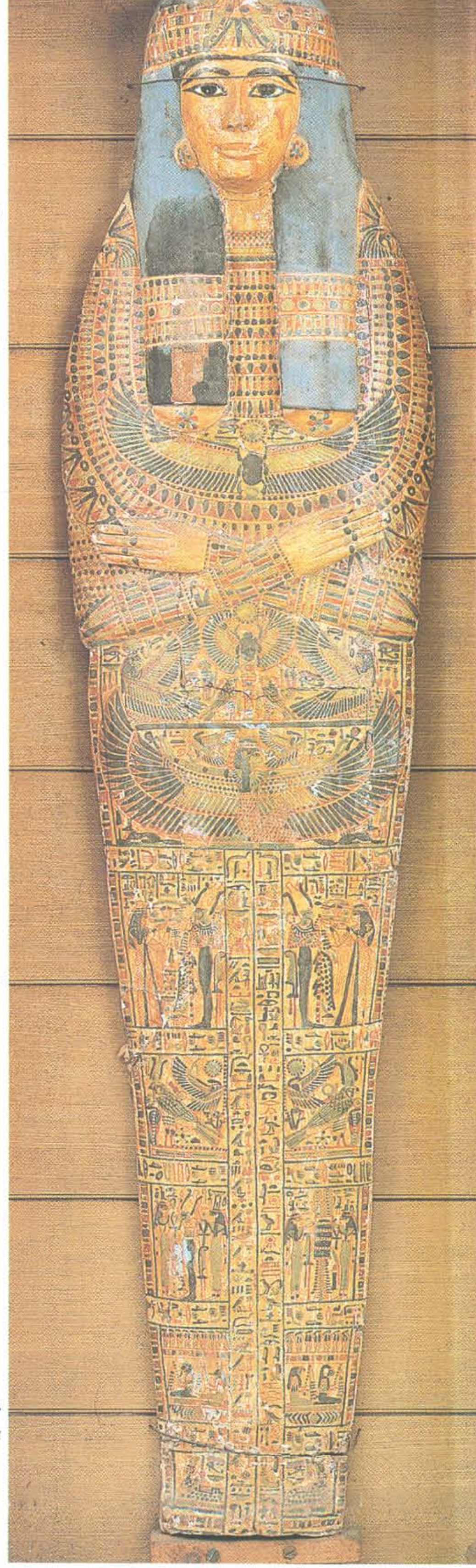
LA VERSIÓN MÁS COMPLETA de esta obra también figura en la tumba de Ramsés VI (h. 1133 a.C.). No obstante, en lugar de hacer hincapié en las Doce Horas de la Noche, se concentra sólo en seis subdivisiones o cavernas. Aquí se recalca la división entre el bien y el mal. Re, en tanto que dios todopoderoso, posee el conocimiento de los nombres y por tanto puede descartar fácilmente al malhechor. Así que alcanza sin problemas su renacimiento, tomando nuevamente el aspecto del escarabajo sagrado, Jepri, dispuesto al amanecer a hacer rodar de nuevo el disco solar por los cielos.

EL *LIBRO DE LOS MUERTOS*

OTRA CÉLEBRE COMPOSICIÓN egipcia era el *Libro de los muertos*, que constaba de una serie de 200 capítulos, "ensalmos" o "declaraciones", trazada para auxiliar a los difuntos en su viaje desde éste al otro mundo. En muchos capítulos de esta obra también figuran ciertas partes de algunos mitos, pero los capítulos más importantes referidos a la persona muerta eran el 125 (ilustrado a menudo en papiros), alusivo al Peso del Corazón en la Sala del Juicio; el capítulo 30B, donde el corazón del difunto no tenía que hablar mal contra él en el Juicio; y el capítulo 6, el "Capítulo ushabti". El capítulo 6 se suele encontrar como texto pintado, esculpido o moldeado en las figuras mumiformes *ushabti* que se aportaban a las tumbas. Se representa a cada figura con un pico y una azada y una bolsa de seda a la espalda apoyada en el hombro izquierdo; en ocasiones también lleva recipientes de agua a la espalda. Estas figuras, cuyo tamaño puede oscilar entre el metro de altura (los ejemplares de granito de la tumba de Amenofis III) y el objeto de pocos centímetros, se consideraban un ingrediente indispensable en todo enterramiento a partir del Imperio Medio (siglo XX a.C.). En el Periodo Tardío, algunos de los textos más bellos y completos se encuentran en *ushabtis* correspondientes a la XXVI Dinastía (664-525 a.C.), y suelen presentar rostros muy bien moldeados. Estaban pensados para responder a cualquier requerimiento y contestar "Aquí estoy" si eran convocados, y para colocarse en lugar del difunto y llevar a cabo cualquier tarea en sustitución de él en el mundo de ultratumba. La tarea fundamental –de ahí la provisión de picos y azadas– era la de mantener limpios y en buen estado los canales de riego, la temida prestación personal. A un enterramiento completo se aportaban 365 *ushabtis*, uno por cada día del año. Para mantener a este grupo de trabajadores, se requería un supervisor (*reis*) *ushabti*. Éste no era mumiforme como los operarios, sino que vestía ropas normales, llevaba una falda y un látigo. Había un *reis* por cada diez trabajadores, y la inscripción que hay en ellos suele identificarlos por el nombre del propietario como "Jefe de diez".

ANUBIS

ANUBIS, CON cabeza de chacal, era un dios de los muertos y especialmente de los embalsamados. Desempeñaba este servicio con el dios de los muertos, Osiris. Su nombre egipcio era Inpu, también Wepwawet, que significa "El que abre los caminos", porque se pensaba que conducía las almas de los difuntos hacia el oeste, a la Sala del Juicio. En la ceremonia de Apertura de la Boca, que se celebraba teniendo a la momia en posición vertical antes de colocarla en la tumba, un sacerdote llevaría una máscara con cabeza de chacal simulando al dios (una máscara de terracota de ese tipo se conserva en el Museo Pelizaeus, en Hildesheim). Aunque era un dios fundamental en el culto a los muertos, a Anubis no se le consagró ningún gran templo, a diferencia de otros muchos dioses y diosas.



◄◄ *Panel de madera de un féretro, que representa a Osiris sosteniendo un cayado y un mayal.*
◄ *Viñeta del capítulo 25 del* Libro de los muertos, *que muestra a Ani mirando su corazón mientras es pesado en la Sala del Juicio.*
► *Este ataúd de madera procede de la tumba de una mujer desconocida. Los ataúdes presentaban una decoración intrincada con escenas del inframundo.*

Grecia

INTRODUCCIÓN

LA MITOLOGÍA GRIEGA ha ejercido un influjo profundo e incomparable en la cultura occidental. Desde los dramaturgos, artistas y filósofos de tiempos romanos, pasando por la gran recuperación del interés por la Antigüedad en el Renacimiento, hasta llegar al presente, todos se han visto inspirados por la sensacional herencia de la antigua Grecia. El origen de estos mitos es imposible de determinar y no existe una versión más veraz que otra de estos relatos. En cambio, cada ciudad del antiguo mundo griego, que se extendía desde el sur de Italia, pasando por las islas del Egeo y el Adriático, hasta la costa de Asia Menor, generó sus propios mitos. Ello puede dar pie a confusiones, puesto que hay muchas versiones diferentes y contradictorias de estas historias.

Transmitido originariamente, adaptado y desarrollado por tradición oral, el canon básico de dioses y héroes ya estaba establecido cuando los mitos se plasmaron por escrito, aproximadamente en el 750 a.C. La literatura de esta época, en especial las epopeyas de Homero, *Ilíada* y *Odisea*, y las obras del escritor Hesíodo, constituye nuestra principal fuente de conocimiento de los mitos griegos. La *Ilíada* dramatiza unos cuantos días al final de la mítica guerra de Troya, y la *Odisea* relata las aventuras del héroe Ulises cuando regresa a casa después de luchar en Troya. La *Teogonía* de Hesíodo es un poema que se ocupa de los orígenes del mundo y los dioses que lo rigen. Los mitos de creación en la *Teogonía* muestran grandes afinidades con los mitos de creación del Oriente Próximo. La mitología griega presenta muchas semejanzas con la indoeuropea y también se vio influida por ella o compartió sus mismas fuentes.

NUESTRA PALABRA "MITO" procede del vocablo griego *mythos* ("discurso"). La significación del término cambió con el paso de los siglos. En los comienzos de la literatura griega (mediados del siglo VIII a.C.), *mythos* no significaba forzosamente "relato ficticio". En torno al siglo V a.C., *mythos* se solía emplear en contraposición con la palabra *logos*, que también significaba "discurso". *Logos* guardaba relación con el discurso racional y la escritura, mientras que *mythos* pasó a significar "ficción" o "relato".

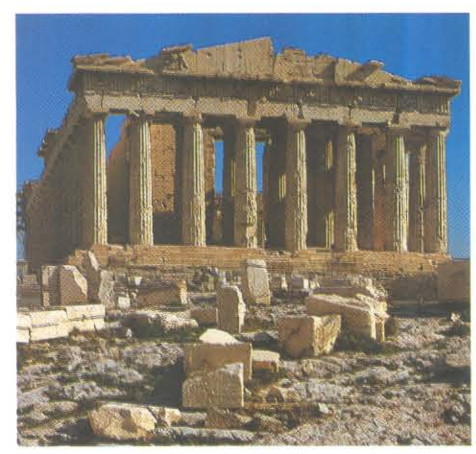
La recitación poética, en que los poemas eran cantados por declamadores profesionales llamados rapsodas, fue una de las dos instituciones más importantes para la difusión del mito en la Atenas clásica. La otra era el teatro, uno de los mayores logros de la cultura ateniense. Un público de unas 16.000 personas se agolpaba para ver los profusos espectáculos, que incluían las bulliciosas comedias de Aristófanes y las grandes tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides, cuyas obras abordaban casi en exclusiva mitos griegos. Estas obras se representaban en el teatro de Dioniso, en la vertiente sur de la Acrópolis, y formaban parte de los festivales de las Grandes Dionisiacas y de la Lenea, celebrados en honor de dicho dios. Eran festejos oficiales que combinaban la devoción religiosa y apasionantes diversiones con debates sobre la mitología y el papel de los dioses y los héroes en la vida ciudadana del siglo V a.C. Para los griegos, los relatos tradicionales que habían heredado no eran un simple objeto de creencia; por ello, no los daban por sentado sin más. Su mitología era dinámica y se vio sometida a constantes interpretaciones y reinterpretaciones.

La filosofía desempeñó en esa tarea un papel crucial. Los pensadores presocráticos desafiaron las creencias literales en la mitología y su moralidad. Empédocles, que escribió a mediados del siglo V a.C., se enfrenta a la mitología como a un tipo de alegoría física. Para él, los dioses representan los cuatro elementos básicos del mundo: Zeus es el fuego, Hera el aire, Hades es la tierra y el poco conocido Nestis ("el hambre") es el agua. El gran filósofo Platón (428-348 a.C.) mantuvo una actitud ambivalente frente a la mitología. En la *República* desenmascara muchos mitos y sostiene que no deberían tener acomodo en una sociedad ideal. Homero y Hesíodo fueron especialmente culpables de presentar a dioses y héroes como seres débiles y vengativos. Platón no era partidario de proscribir todos los mitos, sí los que minaran y no apoyaran los valores correctos.

Los dioses del Olimpo eran inconstantes y no se esperaba que velasen por los humanos todo el tiempo. Era incumbencia de la persona devota entablar contacto con una deidad, y uno de los más importantes medios de comunicación con ella era a través de sacrificios. En ritos oficiales como la Panatenea o las Dionisiacas de la Ciudad, los sacerdotes llevaban a cabo una ofrenda de sangre (*thysia*). Ello podía implicar sacrificios animales. ¡Imaginemos el aspecto, el sonido y el olor de las Dionisiacas de la Ciudad cuando en 333 a.C. se sacrificaron a Dioniso 240 toros! Como la dedicatoria de ofrendas votivas y libaciones (ofrendas rituales de alimentos y bebidas), el sacrificio era una forma de buscar la aprobación y la protección de los dioses.

EL PAPEL DEL MITO

LA ÉPOCA DE LA ATENAS clásica fue una etapa de enorme creatividad desde el punto de vista político, cultural y artístico. La mitología impregnó todas las esferas de la vida pública y privada. Era parte esencial de la educación, dado que a los niños se les exigía aprender y declamar las historias que se relataban en las obras de Homero y Hesíodo. Los mitos desem-



▲ *Ruinas del Partenón de Atenas.*

peñaron un papel importante en la filosofía y en la ciencia durante este periodo, y se plasmaron en el arte, desde las imágenes de los jarrones pintados y la orfebrería hasta las grandes esculturas y estatuas que embellecían los templos. La *Ilíada* y la *Odisea* se recitaban íntegramente con motivo de la Gran Panatenea, el festival religioso más importante de Atenas, al que acudían fieles de toda Grecia a honrar a la diosa tutelar de la ciudad, Atenea. Los mitos griegos solían encerrar circunstancias extremas en que los seres humanos transgredían las normas establecidas (un ejemplo de ello lo tenemos en Edipo, que mató a su padre y se casó con su madre). Al hacerlo, se debatían, desafiaban y reafirmaban los valores tradicionales de las sociedades que los generaban.

ATENEA Y EL NOMBRE DE LA CIUDAD DE ATENAS

LA DIOSA ATENEA saltó al mundo armada de la cabeza a los pies y dispuesta a librar batalla. Fue concebida por Zeus, rey de los dioses, y Metis, "la Sabiduría Astuta". Había llegado a oídos de Zeus una profecía según la cual todo hijo nacido de Metis sería más importante que su padre y para evitarlo engulló a Metis. Le sobrevino de inmediato una terrible jaqueca, su cabeza se abrió en dos y apareció Atenea, ya completamente desarrollada. Atenea heredó la sabiduría de su madre y fue la diosa tutelar de oficios especializados, tales como el arte de tejer o de construir barcos. Uno de sus emblemas especiales era la lechuza, la más sabia de las aves.

Cuenta el mito que Atenea y Poseidón disputaron sobre quién debía ser el patrón de Atenas, y se decidió que ganaría quien hiciese el mejor regalo a la ciudad. Poseidón hizo que brotase agua salada de la Acrópolis (la colina que preside Atenas), dando así acceso al mar a la ciudad. Atenea creó el olivo, cuyo aceite era importante para la iluminación, la cocina y el comercio. Se consideró que ésta era la mejor aportación y la gente dio a su ciudad el nombre de Atenas, en recuerdo de la diosa. En su honor, se erigió un santuario en la Acrópolis, llamado Partenón, a partir de uno de los apelativos de Atenea, *parthenos*, que significa "virgen".

ANTIGUA GRECIA

EL PANTEÓN OLÍMPICO

SE CREÍA QUE las principales deidades habitaban en el monte Olimpo, que era la montaña más alta de Grecia, en el norte del país. Se los representaba con forma humana y a menudo como seres pendencieros. El dios supremo era Zeus, cuyo dominio era el cielo. Uno de sus hermanos, Poseidón, dominaba el mar y el otro, Hades, era el soberano del inframundo, el reino de los muertos. Su hermana Hestia era diosa del hogar y de la casa, y Deméter, cuyo nombre significa "madre del grano", era la diosa de la agricultura. La hermana de Zeus, Hera, también fue su esposa. Engendraron a Ares, el dios de la guerra; a Hefesto, dios del fuego y la metalurgia; a Heba, diosa de la juventud; y a Ilitía, diosa de los partos.

Con Metis, Zeus engendró a Atenea y con Deméter a Perséfone, que se convirtió en la diosa del inframundo. La diosa cazadora virgen, Artemisa, y su hermano Apolo, dios de la música y la poesía, resultaron de la relación entre Zeus y la titán Leto. Con la divina Maya, Zeus tuvo a Hermes, el mensajero de los dioses, y con una mortal, Semele, engendró a Dioniso, dios del vino y del éxtasis religioso. La hija de Zeus, Afrodita, diosa del deseo, surgió de la espuma del mar.

POSEIDÓN, SEÑOR DEL MAR

POSEIDÓN ES TAN TEMIBLE como su hermano Zeus. Gobierna el mar y las fuerzas de la naturaleza, especialmente las tormentas. Una de las advocaciones en su culto es la de Enosictón, que significa "que sacude la tierra". Sus emblemas incluyen el tridente (con el que podía abrir de par en par la tierra), el toro (con el que posiblemente se representaba su agresividad) y el caballo, puesto que se suponía que había sido el creador del primer caballo. Poseidón combatía frecuentemente con Atenea. Es el antecesor de muchos de los más horribles monstruos de la mitología griega: el Equidna, Cerbero, la Hidra y la Esfinge.

▶ *Trampantojo de la Sala dei Giganti que muestra a los dioses del Olimpo.*

NACIDOS DEL SUELO

CONSIDERANDO LOS MUY diferentes relatos sobre el nacimiento de la humanidad, lo más importante tal vez sea la idea del nacimiento a partir de la propia tierra –la autoctonía–. Zeus, enojado con la humanidad, lanza un diluvio para destruirla. Prometeo consigue advertir de ello a su hijo Deucalión y a la esposa de éste, Pirra, que sobreviven construyendo un arca. Cuando las aguas se retiran, realizan sacrificios a Zeus, que envía a la titán Temis para que los ayude. Ésta les indica que caminen lanzando piedras por encima de sus hombros. Las piedras lanzadas por Deucalión se convierten en hombres y las que lanza Pirra en mujeres. La raza humana resurge así a partir de la tierra.

Los mitos de autoctonía fueron especialmente importantes para los atenienses, que recalcaban su procedencia de la tierra para mostrar su superioridad sobre otros griegos y "bárbaros", que –según ellos– no habían mantenido esa especial relación con el país. En la obra de Eurípides, Erecteus, esposa del rey de Atenas, habla así sobre su pueblo: "Nuestro pueblo no llegó de ninguna otra parte; nacimos de la tierra. Otras ciudades, fundadas al azar de una tirada de dados, son importación de otras ciudades. Todo aquel que habita en una ciudad que procede de otra, como una bisagra mal encajada en la madera, es un ciudadano nominal, pero no lo es de verdad" (fragmento 50).

▲▶ *El poderoso Zeus, dios de dioses, lanzando su rayo.*

DEL CAOS A LA CREACIÓN

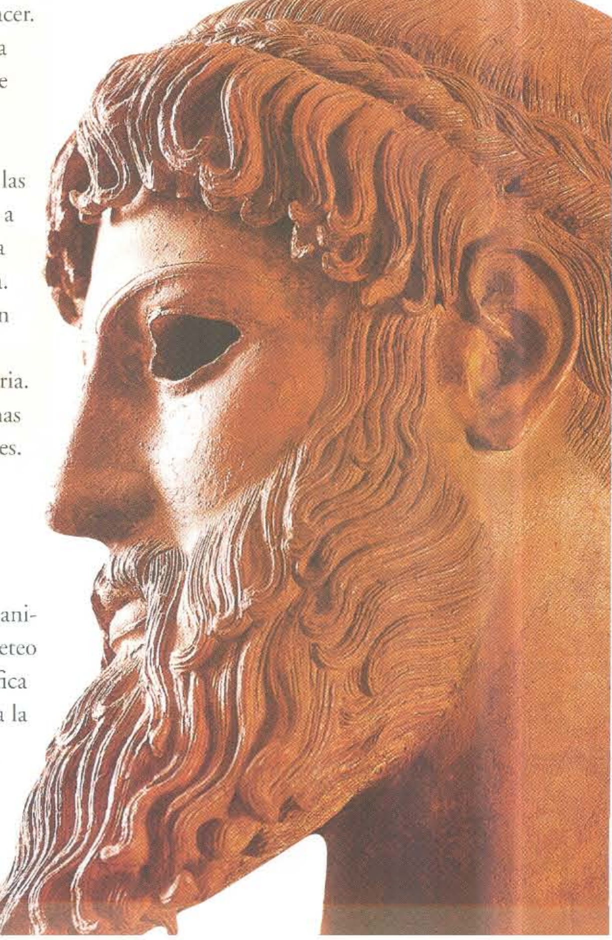
INICIALMENTE SÓLO existía el Caos, "el vacío", del que se formó Gaia (la tierra) –cómo exactamente sigue sin estar claro–, junto con el Tártaro (el inframundo), Eros (el deseo), Érebo (la oscuridad del inframundo) y la Noche (la oscuridad de la tierra). La Noche se unió a Érebo para generar a Éter (el éter, o aire luminoso). Gaia dio a luz a Urano (el cielo) y juntos produjeron las primeras divinidades: los doce Titanes (gigantes con forma humana), los tres Cíclopes (criaturas con un solo ojo) y los tres Hecatonquiros (monstruos de cien manos). Insatisfecho con sus hijos, Urano los desterró al inframundo. Enojada, Gaia convenció al más joven de los Titanes, Cronos, para que castrase a su padre y le arrebatase el poder.

Cronos se casó con su hermana Rea y tuvieron cinco hijos. Le advirtieron que uno de ellos lo mataría y por ello los engulló a todos al nacer. Para proteger a su sexto hijo, Rea engañó a Cronos y consiguió que se tragase una piedra; así pudo ocultar al niño, que se puso a salvo con las Ninfas. Este niño fue Zeus, que al llegar a edad adulta regresó y libró una tremenda lucha contra los Titanes, la titanomaquia. Con la ayuda de los Cíclopes, que habían sido puestos en libertad, y de los Hecatonquiros, Zeus se alzó con la victoria. Obligó a Cronos a vomitar a sus hermanas y hermanos y se erigió en rey de los dioses.

LOS TRABAJOS DE LA HUMANIDAD

LOS TRABAJOS QUE SUFRIÓ la humanidad fueron expuestos en el mito de Prometeo y Pandora. Prometeo, cuyo nombre significa "prevención", era un Titán que favorecía a la humanidad, pero incurrió en la cólera de Zeus. Le quitó con malas mañas al rey de los dioses la mejor parte de las ofrendas, la carne, y le dio en su lugar sólo los huesos. (Desde entonces, la gente ofrecía a Zeus los huesos de un animal sacrificado, y se quedaba con la carne para consumirla.) En castigo, Zeus se negó a dejar a los humanos la recompensa del fuego, pero Prometeo volvió a burlarlo robando una llama y llevándosela a la tierra. Enfurecido, Zeus ordenó a la Violencia y la Fuerza que atasen a Prometeo a una estaca en el monte Cáucaso, donde un águila le picotearía el hígado. Por ser inmortal, Prometeo no podía perecer y su hígado se regeneraba todas las noches para que la tortura pudiese reiniciarse todas las mañanas.

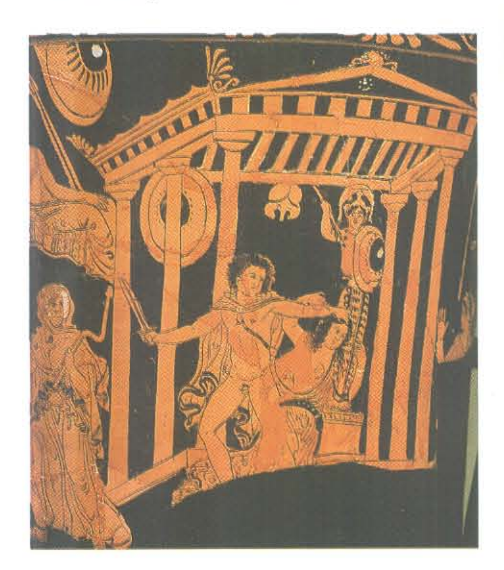
Zeus también castigó a la humanidad por haber aceptado el premio del fuego. Encargó a Hefesto que crease a una mujer de arcilla y la enviase al hermano de Prometeo, Epimeteo, con un tarro (la "caja de Pandora"). Pese a las advertencias de Prometeo, Epimeteo, cuyo nombre significa "ocurrencia tardía", dio acogida a Pandora. Ésta abrió el tarro, dejando salir al mundo el mal y la enfermedad. Sólo permaneció la esperanza, una señal de que la humanidad no desaparecería.



LOS HÉROES Y SUS CULTOS

LOS HÉROES NACÍAN generalmente de un dios y una mortal. El héroe Perseo fue resultado de la relación amorosa entre Zeus y la mortal Dánae, y el poderoso Heracles nació de Zeus y de la mortal Alcmene. No poseían naturaleza divina, pero se creía que sus espíritus eran eternos y solían intervenir para auxiliar a los mortales. Los héroes no eran venerados en tiempos de Homero, pero hacia el siglo V a.C. el culto a ellos se había convertido en una forma muy extendida de devoción religiosa. Los héroes eran venerados en santuarios erigidos donde se creía que se encontraba su tumba o habían muerto. Era general la idea de que los héroes poseían una valentía y honor ejemplares, y se consideraba que relacionarse con ellos daba buena suerte. Igualmente, al descuidar a un héroe se corría el riesgo de suscitar su cólera. Muchos estados griegos aducían que su fundador o protector era un héroe; por ello, idearon mitos para apoyar su linaje; las familias nobles también argüían que descendían de un héroe. Existían muchos héroes locales, y de hecho los héroes solían asociarse con determinados lugares, por ejemplo Edipo con Colono, Áyax con Salamina y Teseo con Atenas. El poder de estas figuras daba ocasión tanto a acciones benéficas como de carácter negativo. Edipo, por ejemplo, salvó a su ciudad, pero cometió terribles crímenes.





▶ *La ciudad de Troya es destruida por las llamas durante la guerra de Troya.*

▲ *Áyax y Casandra en una escena de la batalla de Troya.*

LA GUERRA DE TROYA

LOS RESTOS ARQUEOLÓGICOS dan cuenta de que la ciudad de Troya (llamada Ilión o Ilium en la Antigüedad), en el noroeste de Asia Menor, fue destruida en una guerra hacia el año 1250 a.C. Fue tal vez la guerra entre griegos y troyanos lo que dio pie a la *Ilíada* de Homero –aunque ignoramos a ciencia cierta si el mito de la guerra de Troya tuvo una base real–.

El problema se inicia cuando el rey y la reina de Troya, Príamo y Hécuba, abandonan a su hijo Paris para que muera, asustados por un vaticinio que asegura que el hijo destruirá la ciudad. Paris sobrevive y al final es acogido de nuevo en su familia.

Zeus plantea a Paris la tarea de juzgar quién de las tres diosas, Hera, Atenea o Afrodita, es "la más bella". Paris escoge a Afrodita, que le ha prometido darle como esposa a la mujer más hermosa del mundo –Helena–. Paris se fuga con Helena, para disgusto de su marido, Menelao. En apoyo de éste, los griegos ponen rumbo a Troya y presentan batalla para recuperar a Helena.

Durante el asedio, Agamenón obtiene como botín de guerra a Criséis, hija de Crises, sacerdote troyano de Apolo. Apolo envía una plaga devastadora entre los griegos, y Agamenón se ve forzado a devolver a Criséis. Ofendido, Agamenón le arrebata a Aquiles su premio de guerra, a Briséis. Aquiles se enfurece y permanece malhumorado en su tienda, negándose a luchar, lo cual permite a los troyanos abatir a muchos griegos. Héctor, el hijo mayor de Príamo y Hécuba, mata a Patroclo, que había entrado en combate vistiendo la armadura de Aquiles tratando de intimidar a los troyanos. A Aquiles lo persiguen los pesares y el sentimiento de culpa, y se lanza a la batalla, resuelto a vengarse. Persigue a Héctor rodeando por tres veces las murallas de Troya, lo mata en combate cuerpo a cuerpo y pasea su cadáver por la ciudad arrastrándolo detrás de su carro. Príamo suplica poder dar digna sepultura a su hijo, y los dioses enfurecidos intervienen y fuerzan a Aquiles a que devuelva el cuerpo. Aquiles muere cuando una flecha de Paris lo alcanza en su único punto vulnerable, el talón.

Los griegos ganan la guerra mediante una estratagema de Ulises. Construyen un caballo gigante de madera hueca, en que se ocultan los mejores guerreros, mientras que la flota se hace a la mar como en retirada. Pensando que el caballo es una ofrenda de los dioses, los troyanos lo introducen en la ciudad. Por la noche, los griegos salen del vientre del animal, queman la ciudad y raptan a las mujeres. Así, se revela cierto el vaticinio de Hécuba de que Paris traería la destrucción a Troya.

MITOS PROPAGANDISTAS EN EL ARTE

EL ARTE GRIEGO acostumbraba representar la mitología que recalcaba la superioridad de los griegos sobre los demás. Los atenienses, en concreto, hacían uso de escenas mitológicas como una forma de propaganda. En un friso se muestra a los atenienses luchando y derrotando a las Amazonas, una raza mítica de guerreras que diferían en todo de aquéllos. El friso forma parte del monumento a la supremacía ateniense, el Partenón. Otros enemigos "foráneos" a quienes el arte representa luchando contra los atenienses son los persas (el enemigo no mítico de Atenas) y la raza fabulosa de los Centauros –mitad hombres, mitad caballos–. Al incluir a los persas entre estas rarezas míticas, los atenienses querían subrayar su diferencia e inferioridad como enemigos.

TESEO, EL HÉROE PANATENIENSE

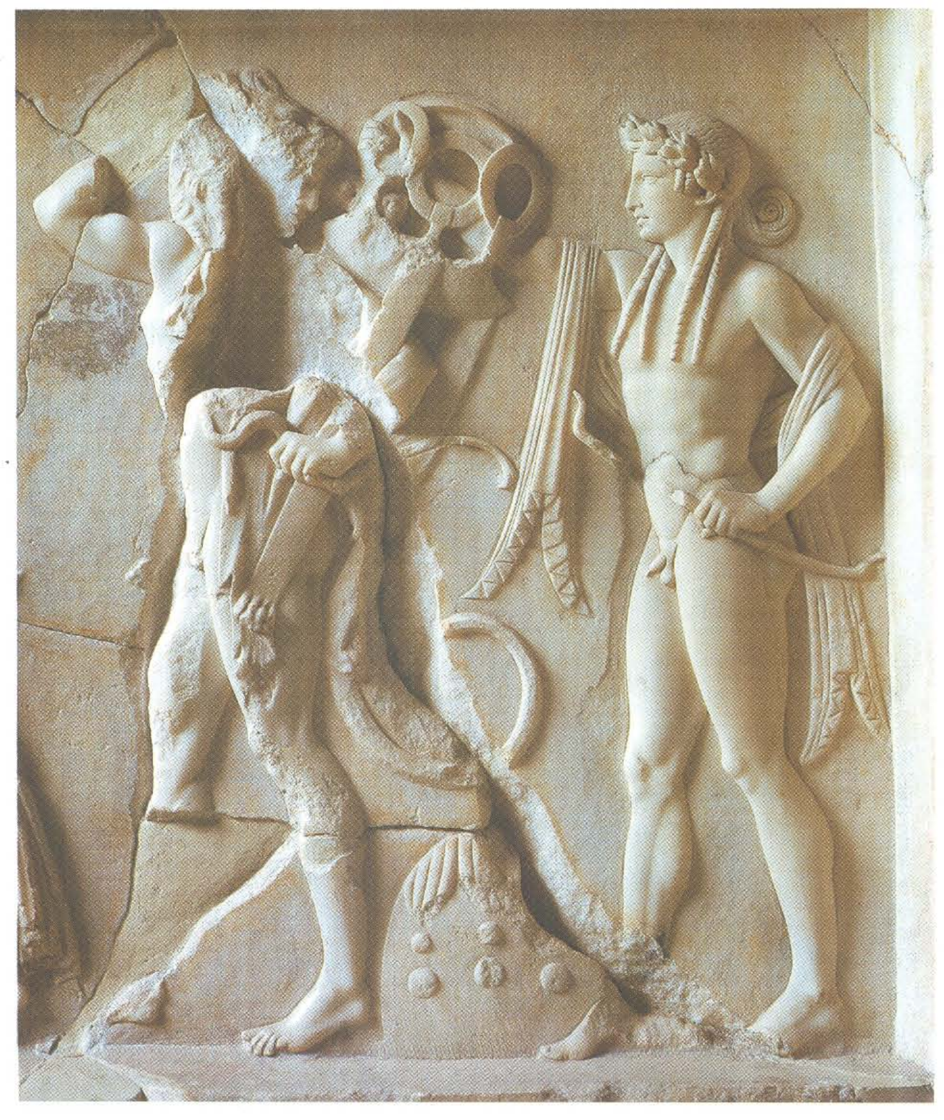
TESEO ERA el héroe oficial de Atenas. Sin embargo, no había nacido en Atenas y su hazaña más famosa tuvo lugar en Creta, donde mató al Minotauro, el híbrido de hombre y toro que vivía en un laberinto y tenía aterrorizada a la juventud ateniense. No obstante, en el siglo VI a.C. el tirano Pisístrato se apropió de Teseo como héroe panateniense. Los ciudadanos de Atenas fueron animados a emular a Teseo, y se prohibieron todas las canciones que presentaban caracteres poco favorables del héroe. Alrededor del año 510 a.C., se compuso un poema épico que celebraba sus hazañas, titulado *Theseida*. No se ha conservado, pero probablemente contaría cómo Teseo mató a Sinis, el "torcedor de pinos", que combaba dos árboles simultáneamente, ataba a su víctima entre ellos y a continuación los soltaba, de tal manera que partían al hombre en dos. O tal vez relataba cómo Teseo derrotó a Procusto, que martirizaba a los viajeros ofreciéndoles hospitalidad, pero haciéndolos "adaptarse" a su cama: a aquellos cuyas piernas eran demasiado cortas los iba estirando dándoles tormento hasta que se adaptaran correctamente, y cortaba a sierra las piernas de aquellos que las tenían demasiado largas para que encajaran allí. Es improbable que el Teseo real llegara a existir, pero los atenienses lo honraban por haber unificado en un solo estado el Ática (la región cuya ciudad hegemónica era Atenas).

HERACLES, EL SUPERHÉROE

HERACLES, A QUIEN los romanos llamaban Hércules, fue el mayor de los héroes griegos. Era una de las más antiguas figuras mitológicas representadas en el arte griego (ya desde el siglo VIII a.C.) y el único héroe al que se veneraba en toda Grecia. Ejemplificaba el problema que los héroes presentaban a los griegos de época clásica: era un individuo notable, cuyo carácter extremo era por una parte fuente de admiración, si bien por otra propendía a la destrucción y la deshonra.

Entre sus espectaculares logros se cuentan los doce trabajos, supervisados por el rey Euristeo como castigo por haber matado a su familia en un arrebato de locura, inducido por Hera, celosa de la relación amorosa entre Zeus y la madre de Heracles, Alcmene. Menos gloriosa era la fama de su lujuria incontrolable (el mito cuenta que en una sola noche se acostó con las 50 hijas del rey Tespios), su propensión a la bebida y su gula. Fue la lujuria lo que lo condujo a la muerte. Apenada por la pasión de Heracles por Yole, su esposa Deianeira intentó recobrar su amor con una poción que resultó ser venenosa. El moribundo Heracles fue colocado sobre una pira funeral, pero, cuando las llamas empezaban a rozarlo, su padre Zeus lo arrebató y lo llevó al cielo, donde fue el único héroe al que se le concedió la inmortalidad.

▼ *Heracles y Apolo ocupados en la lucha.*



LOS DOCE TRABAJOS DE HERACLES

1. El león de Nemea
El león que aterrorizaba Nemea tenía una piel tan dura que ninguna arma podía traspasarla. Heracles lo aturdió con un golpe de su maza, antes de estrangularlo. A partir de entonces, vistió su piel como protección.

2. La Hidra de Lerna
La Hidra, serpiente de agua de nueve cabezas, acechaba en los pantanos de Lerna. Cada vez que Heracles le cortaba una cabeza a la serpiente, crecían dos. Así que, después de cortarle una cabeza, Heracles cauterizó el muñón con el fuego de una antorcha, para impedir que volvieran a crecer otras cabezas.

3. La cierva de Cerinea
Heracles debía apresar a la cierva desarmado. Ésta tenía pezuñas de bronce y cuernos de oro; vivía en el monte Cerinea y estaba consagrada a la diosa Artemisa. Tras seguirle los pasos durante un año, Heracles la apresó gracias a una red.

4. El jabalí de Erimanto
Heracles consiguió encadenar a este jabalí, que era tan temible que, cuando lo vio Euristeo, quedó aterrorizado y se ocultó dentro de una urna de bronce.

5. Los establos de Augias
Los establos del rey Augias nunca habían sido limpiados y acumulaban mucha suciedad. Heracles tenía que adecentarlos en un solo día, una tarea que sólo pudo cumplir desviando dos ríos cercanos para que atravesaran los establos y arrastraran consigo todas las inmundicias.

6. Los pájaros del lago Estinfalos
Estas aves que comían hombres tenían picos, garras y alas de hierro. Heracles las ahuyentó del lago Estinfalos haciendo sonar címbalos y lanzándoles flechas.

7. El toro de Creta
Este toro monstruoso aterrorizaba a Creta. Sólo Heracles fue capaz de dominarlo y capturarlo vivo.

8. Las yeguas de Diomedes
Diomedes alimentaba a sus yeguas salvajes con carne humana. Heracles mató a Diomedes y ofreció su cuerpo a las yeguas, que se aplacaron y pudieron ser domadas fácilmente.

9. El cinturón de Hipólita
Heracles venció a las combativas Amazonas para robar el cinturón de su reina, Hipólita.

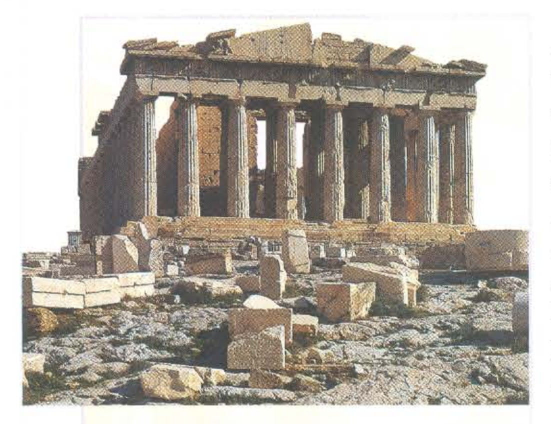
10. El ganado de Gerión
Gerión era un monstruo de tres cabezas, que custodiaba su ganado, auxiliado por Orto, un perro de dos cabezas. Heracles los mató a los dos y se llevó el ganado a casa, formando de paso el Estrecho de Gibraltar.

11. Las manzanas de las Hespérides
Las manzanas estaban al cuidado de las ninfas Hespérides y custodiadas por un dragón al que Heracles tuvo que eliminar antes de robarlas.

12. Cerbero
La tarea final de Heracles era la de mostrar a Euristeo el Cerbero, un perro de tres cabezas que custodiaba las puertas del inframundo. Luchó con la bestia, se la llevó a Euristeo, pero la devolvió al Hades.

EL ETERNO SUFRIDOR
TODA CULTURA tiene sus mitos sobre aquel que es castigado por los dioses y condenado a penar eternamente. Tántalo padeció un hado especialmente horrible. Había deshonrado a los dioses sirviéndoles carne humana (¡a su propio hijo!) en lugar de otros alimentos, y, como consecuencia de ello, Zeus lo desterró al inframundo. Tendría que permanecer en un estanque de agua dulce que tenía árboles frutales que crecían por encima de él. Cada vez que intentaba comer o beber, las ramas y el agua desaparecían, condenándolo a una situación de hambre y sed perpetua.

◀ *Ánfora griega que muestra a Heracles capturando a Cerbero.*



TEMPLOS

DE PROPORCIONES, TAMAÑO y belleza imponentes, los templos eran lugares públicos privilegiados para la expresión de la cultura griega. Los frisos y frontones de los templos representaban a menudo batallas mitológicas, que celebraban las victorias de los civilizados (los olímpicos y la ciudad estado) sobre los no civilizados (gigantes, monstruos y criaturas híbridas). La batalla entre los lapitas (una tribu de Tesalia) y los Centauros (mitad hombres y mitad caballos) fue representada en el Partenón, en el friso del templo de Apolo en Bassae y en las esculturas del frontón oeste del templo de Zeus en Olimpia. El Partenón también muestra la procesión panatenaica, cuyos participantes no son figuras míticas, sino atenienses anónimos. En este punto, mito y vida cotidiana se funden; ambas facetas sirven para recalcar la superioridad ateniense.

DIOSES LARES Y PENATES

CADA CASA tenía un hogar y estaba protegida por la diosa Hestia, que aparece en muchos relatos mitológicos y tenía una inmensa importancia como garante de la estabilidad y la prosperidad domésticas. Pocos días después del nacimiento de una criatura, se celebraba una ceremonia para imponerle un nombre y situarla bajo la protección de Hestia. Ello implicaba correr con el niño en torno al hogar, por lo que recibía el nombre de *anphidromia* ("correr en torno a algo").

Fuera de la casa, a la puerta de la calle, velaba una estatua del dios Hermes. Se pensaba que Hermes era portador de buena suerte y, como su réplica romana –Mercurio–, era el dios de la comunicación. Lanzando sus sandalias aladas y su gorro y blandiendo su bastón mágico, Hermes era el mensajero de los dioses. Su destreza verbal lo hizo también un tipo astuto, y era patrón de ladrones y embusteros. En un mito notorio, Hermes roba el ganado de Apolo y lo conduce hacia atrás, de tal manera que las huellas no llevaran a Apolo hasta él. Cuando Zeus intentó castigarlo, se las ingenió para escabullirse mintiendo sobre su edad y tocando la lira de una manera tan bella que Apolo lo perdonó.

EL *VOYEUR* ACTEÓN

ACTEÓN REPRESENTABA una importante advertencia sobre el peligro de mirar lo prohibido. Un día, en el bosque, este cazador legendario dio inesperadamente con Artemisa, que estaba tomando un baño desnuda. Furiosa por la intrusión, la diosa convirtió a Acteón en un ciervo, que fue despedazado por sus propios perros. Muchos mitos siguen una pauta similar. El profeta Teresias fue castigado con la ceguera por haber visto a Atenea bañándose. En un mito menos conocido, Erimanto, hijo de Apolo, vio a Afrodita bañándose después de haber hecho el amor con Adonis, y también éste quedó ciego a causa de su infracción.

ARTEMISA Y LOS RITOS DE PASO

ARTEMISA, HERMANA gemela del dios Apolo, es más conocida como diosa de la caza. Se la suele representar con indumentaria de cazadora, arco y flechas. Era una diosa virgen e impuso una venganza terrible sobre todo aquel que amenazó su castidad. Cuando el gran cazador Orión intentó violarla, ella hizo que saliera de la tierra un escorpión para matar tanto a Orión como a su perro. En el cielo, Orión cobró la forma de una constelación, y su perro se convirtió en la estrella Sirio. En lo que podría considerarse una contradicción, Artemisa también era una deidad tutelar del parto.

Muchos de los cultos de Artemisa guardaban relación con ritos de paso femeninos tales como la pubertad, el parto y la muerte. Parece –aunque, a falta de pruebas, no hay absoluta certeza sobre ello– que había varios mitos relacionados con Artemisa (y otros dioses) que surgieron por asociación con rituales. Antes del matrimonio, las muchachas atenienses acudían a Brauron, a unos kilómetros de Atenas, para servir a Artemisa en un ritual en que actuaban como osos (la *arkteia*). Cuenta el mito que originariamente se mató a un oso auténtico y que las muchachas tuvieron que representar la *arkteia* para aplacar a la diosa encolerizada.

◀ *Las majestuosas ruinas del Partenón, en Atenas.*
▲ *Estatua griega del poderoso Zeus.*



METAMORFOSIS

MUCHOS MITOS GRIEGOS se relacionaban con la metamorfosis, el fantástico cambio de formas. A veces, la metamorfosis venía impuesta por un castigo. Tereo, rey de Tracia, se casó con Procne y tuvo un hijo con ella, al que llamaron Itis. Cuando la hermana de Procne, Filomela, los visitó, Tereo la violó y le cortó la lengua para que no lo pudiese contar a nadie. Pero Filomela tejió un tapiz en que se representaba el atropello y se lo mostró a su hermana. Procne y Filomela se vengaron matando a Itis y sirviéndoselo como alimento a Tereo. Los tres fueron convertidos en aves; Tereo en una abubilla, Procne en una golondrina y Filomela en un ruiseñor. Los romanos también tenían mucha afición por los mitos en que intervenía la metamorfosis.

EL RAPTO DE PERSÉFONE

DEMÉTER, HERMANA de Zeus y diosa del grano y la agricultura, tenía una hija llamada Perséfone. Un día, cuando ésta había salido en compañía de amigos a coger flores, fue secuestrada por Hades, que la llevó al inframundo. Deméter quedó muy afligida por la pérdida y recorrió toda la tierra en busca de Perséfone. Viajó durante nueve días y nueve noches sin detenerse ni a comer ni a dormir. Al décimo día, se encontró con Helios, dios del sol, que le contó que Hades había raptado a su hija, y lo había hecho con la autorización de Zeus. Desolada, Deméter abandonó el Olimpo y continuó su deambular entre los mortales, disfrazada de la anciana llamada Doso.

▲ *Este decadracma de plata lleva la efigie de la diosa Perséfone.*

Llegó al lugar conocido como Eleusis, donde las hijas del rey Celeo convencieron a su padre para que acogiera a aquella mujer. Identificándose como Doso, Deméter fue empleada como sirvienta de la reina Metanira, pero, al verla ésta, reconoció su nobleza de carácter divino y le ordenó que tomara asiento, comiera y bebiera. Deméter, todavía de duelo por su hija Perséfone, declinó la invitación y siguió de pie en silencio, hasta que una esclava llamada Yamba, le levantó la falda y la hizo reír. (Yamba dio nombre a la poesía yámbica, de carácter cómico y satírico.) Deméter/Doso siguió en palacio como niñera del recién nacido, el príncipe Demofoón. Planeó hacer inmortal al niño nutriéndolo con ambrosía, el alimento de los dioses, y colocándolo todas las noches en el fuego. Lo hacía en secreto, pero una noche fue sorprendida por Metenira cuando estaba poniendo a Demofoón en el fuego. Metanira gritó horrorizada y la diosa sacó al niño de las llamas, declarando, enojada, que ya no podría alcanzar la inmortalidad. Al dar a conocer su identidad, Deméter abandonó el palacio después de estipular los ritos que habían de observarse en su honor: los misterios eleusinos.

Apenada de nuevo, Deméter se negó a autorizar que se cultivara grano o que creciera cualquier otro cultivo. La humanidad empezó a verse privada de alimentos; entonces, intervino Zeus y declaró que permitiría que Perséfone regresara con su madre si no había comido nada durante su temporada en el inframundo. Pero Hades había inducido a la muchacha a comer algunas semillas de granadas, símbolo del matrimonio. Pese a ello, Zeus ideó una componenda: Perséfone podría pasar dos tercios del año con su madre, pero el otro tercio tendría que regresar al Hades. Todos los años, en su ausencia, Deméter se lamenta por Perséfone, y los cultivos languidecen. A esta temporada la llamamos invierno.

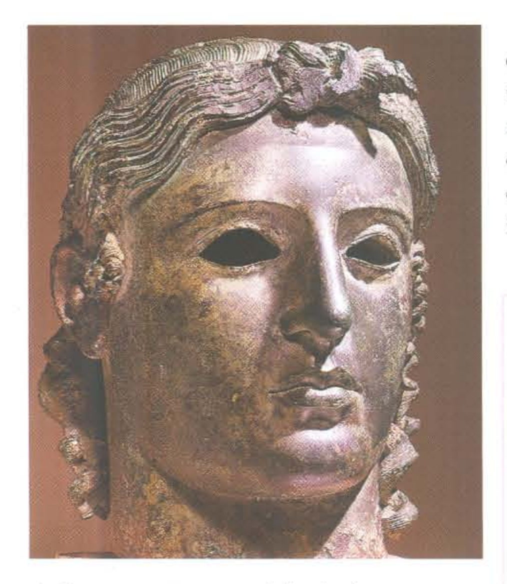


▲ *Este bajorrelieve muestra a un sacerdote y una sacerdotisa desarrollando una ceremonia ritual.*

DEMÉTER Y LOS MISTERIOS

UNA RELIGIÓN MISTÉRICA es aquella que requiere de sus seguidores someterse a una ceremonia de iniciación secreta. En Grecia existían varios cultos mistéricos; uno de los más populares era el dedicado a la diosa Deméter y su hija Perséfone. Se conocía como misterios eleusinos. *El himno homérico a Deméter*, un poema que se creía basado en los rituales propios de los misterios eleusinos, afirma lo siguiente: "A los reyes de Eleusis, Deméter les mostró la manera de conducir sus ritos y les enseñó sus misterios, terribles misterios que nadie puede transgredir o publicar". Se imponía la pena de muerte a todo aquel que divulgase los secretos de sus rituales.

En consecuencia, nuestro conocimiento de los misterios es escaso, pero sabemos que guardaban relación con la vida de ultratumba y la agricultura, dos asuntos centrales del mito de Deméter y Perséfone. Todos los años en septiembre y octubre, tenía lugar un festival, con una procesión desde Atenas a Eleusis,



▲ *Bronce que representa al dios Apolo.*

seguida de una ceremonia de iniciación de dos días de duración. Es posible que hubiese una escenificación del rapto de Perséfone por Hades. A los iniciados se les prometía la vida después de la muerte. Los misterios se celebraron en Eleusis durante unos mil años y los primeros cristianos los consideraban –con razón– como una amenaza.

APOLO Y DELFOS

APOLO, HIJO DE ZEUS y Leto y hermano gemelo de la diosa Artemisa, se asocia con muchas cosas. Ha sido relacionado en ocasiones con Febo ("Brillante", su abuela fue la titán Febe) y era dios del sol y de la luz. Apolo era el patrón de las artes y la música y se lo suele representar tocando la lira. Un mito cuenta que el sátiro Marsias desafió a Apolo a una competición musical y que perdió. Apolo castigó la impertinencia de Marsias desollándolo vivo. También era dios de la curación y estaba emparentado con Asclepio, fundador mítico de la medicina. Sin embargo, paradójicamente Apolo lanzaba en ocasiones plagas sobre la gente con sus flechas.

Apolo era venerado en Delos, donde había nacido, y en Delfos, donde tenía un santuario y un oráculo. Delfos se tenía por el centro del mundo. Apolo mató allí a un dragón llamado Pitón, lo que se celebraba en los juegos píticos, que tenían lugar cada cuatro años y dieron el nombre de Pitia a la sacerdotisa de Apolo. Ésta tomaba asiento en un trípode y daba respuesta a las preguntas en estado de trance inducido. El oráculo era consultado por muchos particulares y por ciudades, y se creía que sus predicciones siempre se hacían realidad, pese a haber sido malinterpretadas con frecuencia inicialmente.

ASCLEPIO, DIOS DE LA SALUD

DESDE EL SIGLO IV a.C., la gente visitaba el santuario de Epidauro –de forma muy parecida a como hoy en día los enfermos peregrinan a Lourdes– con la esperanza de que el dios Asclepio los curase de sus achaques. Según una tradición, Asclepio era un mortal a quien el centauro Quirón enseñó las artes de sanar, pero otra indica que fue su padre Apolo, cuyos poderes abarcaban también la curación. El culto de Asclepio tuvo un gran desarrollo y se introdujo en Roma tras una plaga en 293 a.C. Se dice que Asclepio murió por un rayo de Zeus, por haberlo desafiado al tratar de sublevar a los muertos.

LA TRAGEDIA DE EDIPO

La versión más celebrada del mito de Edipo es la dramatizada por la obra de Sófocles *Edipo rey*. Presenta a un hombre en el curso de un notable viaje de autodescubrimiento.

EL ORÁCULO DE DELFOS profetizó que el hijo del rey Layo y la reina Yocasta de Tebas crecería para matar a su padre y acostarse con su madre. Por ello, cuando la pareja real tuvo un niño, lo abandonaron para que muriese en la falda de una montaña. Al hacerlo, le horadaron los pies y se los ataron. Lo encontró un pastor y se lo llevó a Corinto, donde fue adoptado por el rey y la reina, Políbo y Mérope. Al muchacho lo llamaron Edipo, que significa "pie hinchado".

Siendo joven, un extranjero se burló de Edipo diciéndole que no era hijo de Políbo. Desconcertado, Edipo consultó el oráculo de Delfos, que le expuso que mataría a su padre y se casaría con su madre. Entendiendo que la profecía se refería a Políbo y Mérope, Edipo abandonó de inmediato Corinto. De camino a Tebas, se enzarzó en una discusión con un extranjero que lo insultó. Enfurecido, Edipo mató al hombre, y con ello cumplió la primera parte de la profecía, ya que aquel hombre era Layo.

En ese tiempo, en Tebas sembraba el terror la Esfinge, un monstruo con cabeza de mujer y cuerpo de león que había llegado de Egipto. Ésta planteaba el siguiente acertijo: "¿Qué es lo que camina a cuatro patas por la mañana, a dos por la tarde y a tres por la noche?". Y estrangulaba y devoraba a quien no supiese la respuesta; Tebas estaba, por tanto, llena de víctimas. Edipo contestó correctamente que era el Hombre, que primero gatea, después camina y en su vejez usa un bastón como tercera pierna. Enfurecida, la Esfinge se arrojó desde una roca y se hizo pedazos al estrellarse. Tebas se regocija y nombra rey a Edipo. Éste se casa con la reina Yocasta, que acaba de enviudar, y da así cumplimiento a la segunda parte de la profecía.

Pasado algún tiempo, la ciudad se ve golpeada por plagas, sequías y hambrunas. El oráculo de Delfos avisó que hasta que el asesino de Layo no fuese expulsado no concluiría el periodo de crisis. Edipo hizo una minuciosa indagación y pronto averiguó la terrible verdad de boca del profeta ciego Tiresias y del pastor que lo había salvado cuando era niño. Yocasta se ahorcó y Edipo, después de enterarse de esta espantosa verdad, se vació los ojos y abandonó Tebas.

▲ *Las pinturas de este jarrón griego muestran una procesión con una ofrenda en honor del oráculo de Delfos.*

TRANSGRESIÓN

MUCHOS MITOS, como el de Edipo, representan una advertencia ante transgresiones mortales, que desbordan los límites del comportamiento decente y son muestra de arrogancia (*hybris*) con respecto a los dioses. Ixión se condujo de forma transgresora al tratar de violar a Hera, reina de los dioses. El castigo de Zeus fue severo: Ixión fue sujeto a una rueda candente, y fue condenado a rodar para siempre en el Hades. La transgresión de Atreo fue notoria: cuando su hermano Tiestes sedujo a la esposa de Atreo, éste sacrificó a los hijos de Tiestes y se los sirvió como alimento. El mito sirvió de asunto al drama de Séneca *Tiestes*.

ESPOSAS ASESINAS

DESDE ASESINAS con hacha hasta envenenadoras, la mitología griega está llena de historias de esposas que matan a sus maridos. Una de ellas cuenta que Dánao, descendiente de Zeus, tenía 50 hijas –a las que se conocían como las Danaides–; su hermano Egipto tenía 50 hijos. Egipto pretendía que las muchachas se casaran con sus hijos, pero a las mujeres no les agradaba la idea y Dánao se negó. Al insistir Egipto, Dánao cedió, pero les dijo a sus hijas que mataran a sus maridos la noche de bodas. Obedecieron todas menos Hipermestra, que estaba enamorada de su marido, Linceo. Las 49 asesinas fueron condenadas en el inframundo a llenar recipientes con la ayuda de cedazos –una tarea eterna–.

Medea y Clitemnestra son las dos parricidas más famosas. Clitemnestra detestaba a su marido Agamenón por haber sacrificado a su hija mayor, Ifigenia, siguiendo instrucciones de la diosa Artemisa, para permitir a los griegos poner rumbo a Troya y librar allí guerra contra los troyanos. Cuando Agamenón regresó de Troya, trajo consigo a una nueva amante, la sacerdotisa de Apolo Casandra. Más enojada aún, Clitemnestra, valiéndose de su nuevo amante –Egisto–, atrajo a Agamenón a casa. Mientras éste tomaba un baño, lo envolvió en una red y lo apuñaló hasta matarlo. Estos mitos tal vez testimonien el temor del hombre a que las mujeres puedan aniquilarlo.

▲ *La máscara funeraria de Agamenón.*

JASÓN Y MEDEA

Medea es una de las homicidas más notorias de la mitología griega. Era esposa de Jasón, el famoso héroe de la búsqueda del vellocino de oro.

EN LA CÓLQUIDE, el vellocino de oro, que pertenecía al rey Eetes, colgaba de una rama y estaba atentamente custodiado por un dragón que nunca dormía. Pelias, el tirano de Yolco, codiciaba el vellocino y envió a su sobrino Jasón para que se lo trajese. Para el viaje, Jasón había construido un barco, el Argo, con una tripulación de 50 guerreros conocidos como los Argonautas. Tras innumerables aventuras, desembarcaron en la Cólquide, donde el rey Eetes prometió darle a Jasón el vellocino a condición de cumplir varias tareas: uncir los toros del rey, de pezuñas de bronce y que lanzaban fuego por la boca; esparcir dientes de dragón y matar a los gigantes que crecieran de los dientes sembrados. La hija del rey, Medea, se enamoró de Jasón. Era una hechicera y empleó pócimas y ensalmos para ayudarle a llevar a término tales tareas. A continuación, narcotizó al dragón, y Jasón pudo robar el vellocino. Eetes los persiguió, pero Medea ralentizó su barco matando a su propio hermano, Apsirto, y lanzando pedazos de su cuerpo al mar. Eetes se detuvo a reunirlos y la nave *Argo* pudo huir.


▲ *Jasón recobra el vellocino oro con ayuda de Medea.*

Cuando Jasón y Medea regresaron a Yolco, urdieron la venganza por la muerte del padre de Jasón, a quien había matado Pelias. Medea ideó un plan especialmente cruel. Convenció a las hijas de Pelias para que le devolvieran la juventud a su padre con un ensalmo secreto, pero, para prepararlo, tenían que desmenuzar a Pelias y cocerlo. Ellas dieron su aprobación como tontas. Ya habían matado a Pelias y cocido el cuerpo, cuando Medea les hizo saber que las había engañado. Las gentes estaban tan indignadas que persiguieron a Jasón y Medea incluso fuera de Yolco, desde donde huyeron a Corinto. Allí se afincaron y tuvieron hijos.

Años más tarde, el rey Creonte de Corinto ofreció a Jasón un matrimonio políticamente muy ventajoso con su hija, Glauce, un plan que entusiasmó tanto a

Jasón que asintió. A Medea le propuso el divorcio y que ésta marchase al exilio. Según la versión del mito contada por la Medea de Eurípides, ésta quedó muy enojada y resentida por la traición. Su venganza fue terrible. En primer lugar, envió ropas envenenadas a Creonte y a Glauce, que los abrasaron hasta morir. A continuación y con el objeto de causarle a Jasón un dolor extremo, les cortó el cuello a sus propios hijos. Ella huyó en un carro tirado por dragones, mofándose de su atribulado esposo.

LA MUJER DESDEÑADA

ESTENABOYA DESEABA al joven y apuesto Belerofonte. Cuando éste rechazó sus propuestas, ella mintió a su marido, rey de Argos, afirmando que aquél había intentado violarla. El rey tramó matar a Belerofonte, pero el plan no resultó. Hipólito fue menos afortunado. Era objeto de deseo por parte de su madrastra Fedra, una pasión que a él le parecía repulsiva. Desdeñada y humillada, Fedra se suicidó, dejando una nota a su marido Teseo, en que acusaba a Hipólito de haber intentado violarla. Teseo pidió a Poseidón que destruyese a su propio hijo, e Hipólito cayó de su carro y murió. Estos mitos son en cierta medida acordes con el relato bíblico de José y la esposa de Putifar.

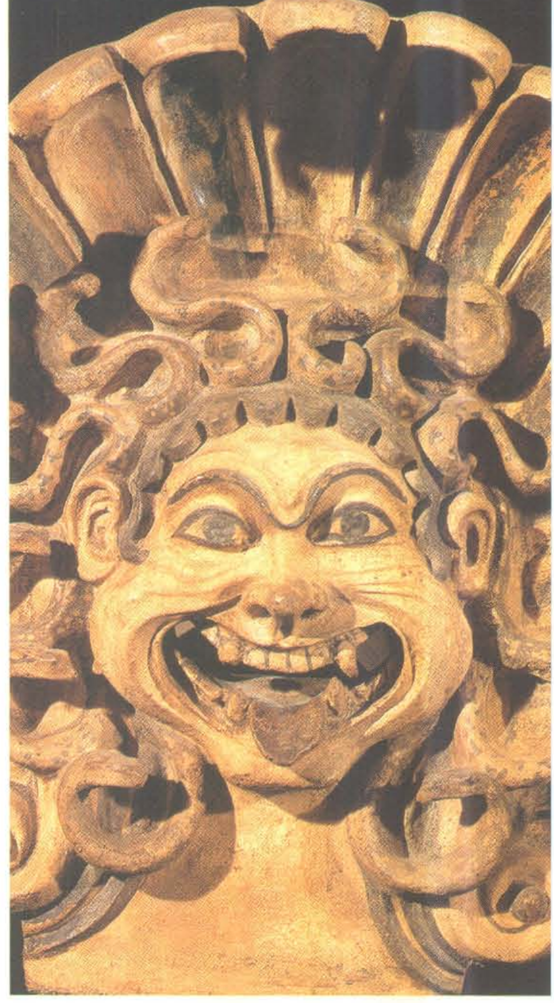
LAS AMAZONAS: MUJERES GUERRERAS

LOS MITOS DE las amazonas representaban el mundo de pesadilla y caos que podría existir si las mujeres tomaran las armas y asumieran el control. Las Amazonas vivían en sociedades exclusivamente femeninas, cazaban a caballo, vestían ropas de hombre y libraban batallas. Representaban el reverso de las normas civilizadas: vivían en el este y se vestían como persas (eran, por tanto, "bárbaras") y no cultivaban ni vivían en ciudades como lo hacían los griegos civilizados. Sólo podían tomar parte en batallas después de haber matado cuando menos a un hombre. Se decía que retenían a los hombres como esclavos o para mantener relaciones sexuales con ellos, pero en realidad era con el solo objeto de quedarse embarazadas. Los hijos masculinos se abandonaban para que muriesen, y sólo las muchachas llegaban a edad adulta.

Algunas fuentes indican que las Amazonas solían cercenarse el pecho derecho para facilitar el uso del arco y las flechas –*A-mazos* significa "sin un pecho"–, si bien en el arte siempre se las representa con los dos. Los grandes héroes atenienses lucharon contra las Amazonas. El noveno trabajo de Heracles consistía en hacerse con el cinturón de la reina Hipólita, a quien posteriormente raptó Teseo. Las Amazonas siempre eran vencidas en estas batallas, con lo que se reforzaba la superioridad masculina griega.

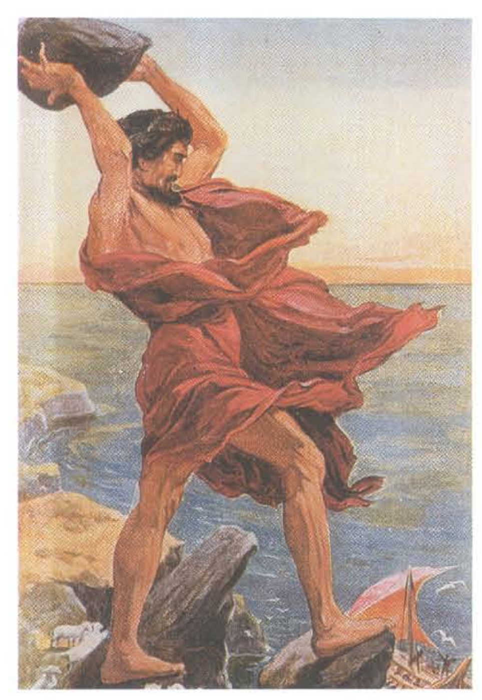
LA MIRADA MORTAL DE LA MEDUSA

MEDUSA ERA UNA de las tres Gorgonas, monstruos femeninos con una cabellera formada por serpientes contorsionándose. Todo aquel que la miraba directamente se convertía en piedra. A Medusa la mató al final el héroe Perseo, hijo de Zeus y una mortal, Dánae. A Perseo le ordenó el malvado rey Polidectes traerle la cabeza de una Gorgona, pero Hermes y Atenea lo ayudaron a cumplir dicha misión. Le dieron una hoz, un saco, un casco que lo hacía invisible, unas sandalias aladas para que pudiese volar y un escudo, y él puso la cabeza en el saco para no poder mirarla ni por descuido. Cuando volaba de regreso a casa, Perseo vio a una bella muchacha encadenada a una roca a orillas del mar. Era Andrómeda, que estaba a punto de ser sacrificada al monstruo marino para aplacar la cólera de Poseidón, después de que su madre se hubiese jactado de ser más hermosa que las Ninfas marinas. Mostrándole la cabeza de Medusa, Perseo convirtió al monstruo marino en una piedra, rescató a Andrómeda y luego se casó con ella. Tras regresar y matar a Polidectes empleando el mismo método, Perseo entregó la cabeza de Medusa a Atenea, que la lleva en su peto como una admonición dirigida a sus enemigos.



▲ *Una pieza de arcilla con la forma de una cabeza de Gorgona, perteneciente a un templo de Apolo.*

◀ *Escultura del gran dios marino, Poseidón.*



▲ *El iracundo cíclope Polifemo lanza rocas a Ulises y a los restos de su tripulación en su huida.*
▶ *Relieve que representa la figura reclinada de Dioniso, a quien un sátiro está sirviéndole vino.*

MONSTRUOS MÍTICOS

EN LA MITOLOGÍA griega acechan muchas criaturas fabulosas, espantosas y grotescas. Al igual que las Amazonas, los monstruos existían para enfrentarse a los dioses y héroes griegos y ser derrotados por éstos. Cuando se creó el mundo, Zeus venció a Tifón, a quien el poeta Hesíodo atribuye cien cabezas de serpiente, ojos que despiden fuego y una voz capaz de remedar el habla de cualquier dios o a cualquier animal. Tifón engendró a la Equidna, una criatura repulsiva con la parte superior del cuerpo de una Ninfa y la inferior de una víbora. Muchos monstruos eran híbridos de mujeres y animales. Las Harpías ("Raptoras") eran aves con rostro de mujer. Atormentaban al profeta ciego Fineo abalanzándose sobre su comida y llevándosela o defecando en ella. Fue liberado por el héroe Jasón. Las Sirenas eran criaturas aladas con cabezas de mujer y voces de una belleza tan hechizante que todo marinero que pasaba junto a ellas y las oía se sentía forzado a aproximarse y a escuchar. El bote del marinero se estrellaba en las rocas y de ese modo las Sirenas arrastraban a muchos hombres a la muerte. Ulises tapó los oídos de su tripulación con cera y se ató a sí mismo al mástil, para poder oír a las Sirenas, pero sustrayéndose a su vez a su embrujo.

ULISES Y LOS CÍCLOPES

EL HÉROE ULISES vivió muchas aventuras extrañas en su largo viaje de regreso a su Ítaca natal, una vez concluida la guerra de Troya. En una de ellas, Ulises y su tripulación desembarcaron en una isla habitada por los Cíclopes, gigantes de un solo ojo que vivían en cuevas. Los hombres exploraron la isla en busca de provisiones y se internaron en la cueva del cíclope Polifemo. Polifemo regresó con su rebaño de ovejas y obturó la entrada de la cueva con una enorme piedra. Cuando descubrió a los griegos, se comió crudos a dos de ellos en la cena y dos más en el desayuno. Los griegos estaban en una situación desesperada, porque ninguno de ellos era suficientemente fuerte como para mover la roca. Pero Ulises, célebre por su astucia, ideó un plan. Embriagó a Polifemo y, cuando éste preguntó por su nombre, Ulises le contestó que era "Nadie". A continuación, cegó el ojo del gigante con una estaca con fuego. Cuando los Cíclopes oyeron vociferar y llamaron a Polifemo, éste contestó: "Nadie está lastimándome", de modo que no fueron en su ayuda. Ulises y sus hombres escaparon sujetos al vientre de las ovejas, a las que se dejó salir al día siguiente. Ya a salvo en su barco, Ulises se burló de Polifemo, que lo maldijo. El padre de Polifemo, Poseidón, obligó a vagar a Ulises por el océano durante 10 años.

AMOR Y GUERRA

ARES ERA EL TERRIBLE y a menudo brutal dios de la guerra. Hijo de Zeus y Hera, en la *Ilíada* presta ayuda a los combatientes troyanos en el campo de batalla. Ares no figura en muchos mitos y es acaso más conocido como amante de Afrodita. La *Odisea* de Homero relata la historia de la relación adúltera de Ares con Afrodita. Afrodita estaba casada con el dios del fuego y la metalurgia, Hefesto, pero tomó a Ares como amante. Helios, el sol, los sorprendió juntos y se lo contó a Hefesto. Este tejió una red fina, pero fuerte, y la lanzó sobre los amantes cuando estaban acostados, aprisionándolos para su vergüenza. Hefesto convocó a los otros ocupantes del Olimpo para que hicieran patente su indignación, pero sólo se rieron; algunos llegaron incluso a insinuar que, a condición de acostarse con Afrodita, no importaba pasar por tal apuro.

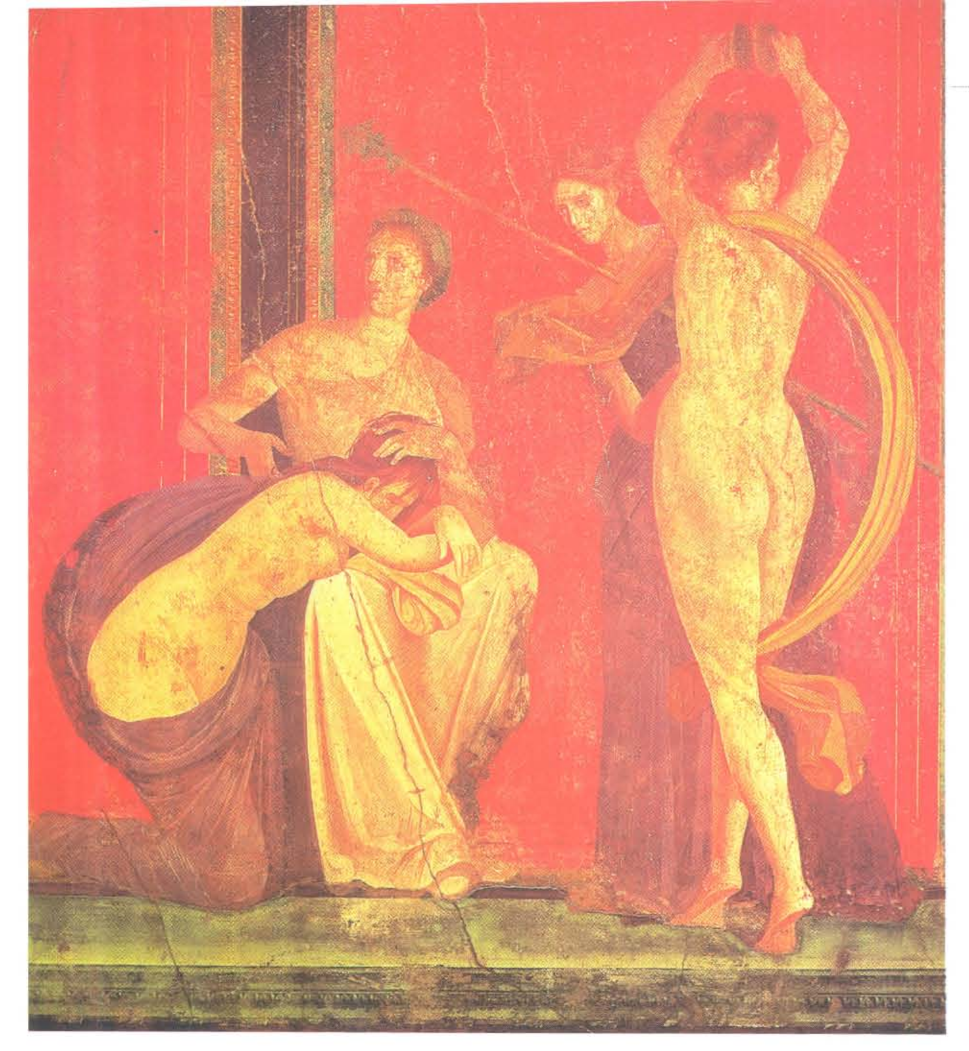
Afrodita se relacionaba con todas las facetas del amor y la atracción física. Su nombre significa "nacida de la espuma"; se decía que había surgido del mar que rodea a Chipre. Tuvo muchos amantes; a uno de ellos, al magnífico cazador Adonis, lo mató un jabalí. Se decía que Afrodita había quedado desolada, y se cantaban algunas canciones rituales en honor de su amante todos los años en los festivales atenienses de la Tesmoforía.

DIONISO, DIOS DE LA FIEREZA Y DEL VINO

DIONISO ERA, en palabras de Eurípides, "el más amable y el más terrible". Era el dios de la ilusión y el disfraz, y se celebraban festivales teatrales en su honor. También era el dios del vino, una bebida sagrada, cuyo consumo era asunto ritual. Sus seguidores caían en un estado de éxtasis religioso y vagaban frenéticos. Dioniso simbolizaba la pasión y una peligrosa ausencia de frenos. También era venerado en misterios secretos que se prolongaron durante la época romana. Su relación con la fertilidad (el falo era un símbolo común de Dioniso) llevó a su identificación con otros dioses de la fertilidad masculinos del antiguo Oriente Próximo, entre los que se incluyen el egipcio Osiris y los mesopotámicos y sirios Tammuz o Dumuzi.

SÁTIROS Y MÉNADES

SÁTIROS Y MÉNADES eran seguidores de Dioniso, dios del teatro, pero también del vino, del éxtasis religioso y lo irracional. Los Sátiros



▲ *Este detalle de una pintura mural muestra la Danza de las Bacantes, la iniciación de las Bacantes en el culto de Dioniso.*

tenían una parte de hombres y otra parte de jabalíes (con pezuñas y orejas puntiagudas) y tenían cola de caballo. Eran criaturas malas y amantes del vino, a las que se solía representar en continua excitación sexual, acosando a Ninfas y Ménades. Su lujuria era extrema, y una de las funciones de la representación de los Sátiros era la de definir los límites de la conducta masculina. A diferencia de los Sátiros –destaca el mito–, el hombre típico debería mostrar sentido de la moderación en su búsqueda del placer (como declara una máxima griega, "Nada en exceso"). El arte solía retratar con frecuencia a los Sátiros y también eran objeto de obras satíricas en Atenas, comedias desenfrenadas que en los festivales teatrales se representaban normalmente tras una trilogía trágica.

Las Ménades (conocidas también como Bacantes) eran mujeres inducidas al frenesí religioso por Dioniso, tal como ejemplifica Eurípides en su obra *Las Bacantes*. Abandonaban sus hogares y deambulaban frenéticas por el campo. Cada una de ellas llevaba una vara especial, el tirso. Se habían liberado tanto de las convenciones humanas que desgarraban animales vivos y comían su carne cruda con las manos desnudas.

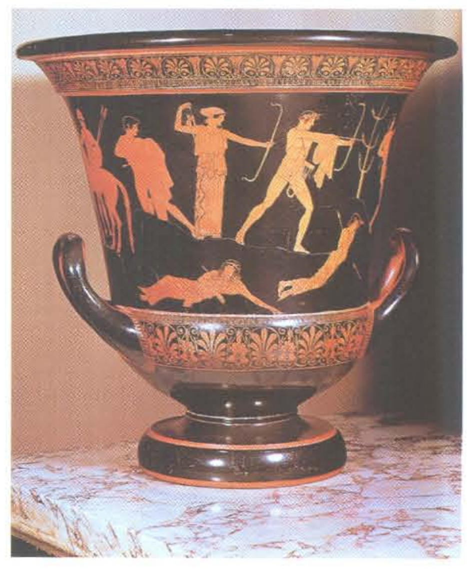
BEBIDA Y DECORACIÓN

EN LA DECORACIÓN de muchos enseres del hogar se solían emplear escenas míticas; especialmente en los recipientes para la bebida usados en el *symposion*, un importante acontecimiento social. *Symposion* significa "beber en grupo", y en efecto los hombres se reunían para beber (realizando las libaciones rituales). Las mujeres sólo estaban presentes para servir de entretenimiento: en la danza, la música y las relaciones sexuales. Una diversión habitual era la de la recitación de poemas de asuntos mitológicos. Como correspondía a una ocasión en que intervenían la bebida y el sexo, las tazas llevaban pintadas escenas dionisiacas: Sátiros, Ménades y otras escenas tumultuosas.

EL INFRAMUNDO

LOS GRIEGOS NO TENÍAN un cielo y un infierno como en muchas religiones, pero creían en varias formas de vida ultraterrena. La más frecuente era el inframundo, conocido como el Hades ("el que no ve" o "el lugar no visto"), que también era el nombre de su lúgubre jefe. El dios Hades era hermano de Zeus y Poseidón, sin embargo, rara vez se lo incluía en el panteón olímpico, porque su sombrío reino se oponía al celeste Olimpo. Había regiones del inframundo –el Érebos y el Tártaro– reservadas a aquellos cuyos delitos los condenaban al castigo eterno en la otra vida, como Tántalo y las Danaides. También había ámbitos para los muertos divinos, a los que se llamaba Campos Elíseos o Islas de los Bienaventurados, que eran lugar de reposo de valientes guerreros y algunos pocos escogidos.

Era importante que los muertos fuesen enterrados con las ceremonias apropiadas, para garantizar que el paso al inframundo se produjese sin problemas. Hermes Psicopompo conduciría a los difuntos al Hades. Caronte, el hombre del transbordador del inframundo, llevaba a continuación a los muertos por los ríos infernales: la laguna Estigia (río del odio), el Aquerón (río del dolor), el Leteo (río del olvido), el Cocito (río del llanto) y el Flegetón (río del fuego).



▲ *La escena representada en esta vasija aborda una vez más uno de los mitos en torno a Apolo y Artemisa.*

Roma

INTRODUCCIÓN

MUCHOS DE LOS MITOS griegos fueron adoptados y modificados por los romanos, cuyo imperio fue la potencia dominante sobre la mayor parte del área que conocemos como la Europa moderna –e incluso más allá de ella– durante las cuatro primeras centurias posteriores a Cristo. La velocidad y el alcance de la expansión de Roma fueron extraordinarios. Cuando en 509 a.C. Roma se constituyó en República (gobernada por magistrados electos), controlaba aún un territorio relativamente escaso, pero en torno a 241 a.C. había cobrado el control de la mayor parte de Italia y en 31 a.C., cuando Roma pasó a ser un imperio bajo el mando de Augusto, estaba en camino de dominar todo el ámbito mediterráneo. Los súbditos de Roma ascendían a más de 50 millones, con un millón de habitantes en la propia capital.

El panteón griego quedó subsumido en el romano, inicialmente a través de los etruscos, una importante civilización de la Península Itálica que se dio entre el 900 y el 500 a.C. Y así, por ejemplo, el equivalente romano de Zeus era Júpiter; el de Hera, Juno; el de Atenea, Minerva; el de Artemisa, Diana; y el de Afrodita, Venus. No había mitos autóctonos en que tomasen parte estos dioses; tampoco contaban los romanos con algún mito relativo a la creación. Las derivaciones romanas son pálidos reflejos de las divinidades griegas, que eran antropomorfas en algo más que en su forma; como los humanos, luchaban, amaban y se vengaban. Las deidades romanas, en cambio, no tenían psiquismo humano; eran personificaciones de varias cualidades abstractas y su personalidad era menos importante que su función.

NO OBSTANTE, LOS ROMANOS hicieron algo más que adoptar y moderar el panteón griego. Reorientaron los mitos griegos con arreglo a los intereses de Roma. El saber y la ilustración eran para los romanos menos relevantes que la agricultura y la alimentación de su creciente población. Ello se refleja en la disminución de importancia de Minerva (la diosa romana de la sabiduría) y Apolo (dios del autoconocimiento, como su homónimo equivalente griego), en abierto contraste con la preponderancia de Atenea y Apolo en la Grecia clásica.

◀ *El dios del amor, Eros, castigado frente a Afrodita.*

▲ *Moneda de oro que exhibe el retrato del emperador Augusto César.*

De manera consecuente, la importancia de Ceres, diosa de la agricultura y réplica romana de Deméter, aumentó sustancialmente. Igualmente, mientras que los griegos no hicieron mucho hincapié en su dios de la guerra –Ares–, los romanos adoptaron con orgullo a Marte como su antepasado y lo consideraron como la encarnación del espíritu marcial necesario para dar cumplimiento a las ambiciones imperiales de Roma. Los mitos latinos también estaban más insertos en la historia que los griegos, y es imposible trazar una clara línea de demarcación entre el mito romano y su historia previa. En general, la mitología romana es menos legendaria y más asentada realistamente en el tiempo que la mitología griega. El escritor griego Plutarco (46-126 d.C.) se ocupó de Rómulo y Remo, los fundadores míticos de Roma, como figuras históricas. Cuando los sucesos fehacientes y los legendarios se combinan de manera tan intrincada, la distinción entre mito e historia se hace superflua.

Roma fue poblada en su origen por medio de un acto de violencia. Después de que fuera fundada y se le diera nombre, no había nadie que habitase en la ciudad. Parte de este problema se solventó cuando Rómulo permitió que algunos delincuentes de toda Italia se instalasen en Roma como ciudadanos. Pero se hizo claro que necesitaban mujeres con las que tendrían hijos y aumentarían así su número. Rómulo se dirigió a varias comunidades locales, pero nadie estuvo conforme con que sus hijas se casaran con un delincuente romano. Rómulo recurrió a un subterfugio. Invitó a las tribus vecinas –los sabinos– para celebrar un festejo religioso, y cuando se habían reunido dio la señal a sus hombres para que raptasen a las mujeres, con las que se podrían casar. El rey

sabino, Tito Tatio, organizó una expedición militar en venganza, y los sabinos invadieron Roma. La batalla continuó encarnizadamente hasta que las mujeres sabinas, que entretanto debían lealtad a sus nuevos esposos, intervinieron y hubo paz.

Tito Tatio gobernó Roma, junto con Rómulo, hasta su muerte. Después, Rómulo asumió el cargo de primer rey oficial de Roma. A la muerte de Rómulo, se convirtió en dios y fue venerado como el espíritu romano Quirino.

EL NACIMIENTO DE LA MITOLOGÍA ROMANA

LA EXTENSIÓN de los dominios de Roma es una clave para entender su mitología. El estado romano era sencillamente demasiado amplio y mutable para que bastara una sola serie de tradiciones mitológicas y religiosas. Al ir ampliando sus territorios, Roma fue haciendo suyos los mitos de los pueblos conquistados. El resultado es ecléctico: la mitología romana es una extraña mezcolanza de mitos griegos, egipcios, celtas y de muchas otras procedencias. Todos ellos, una vez asimilados, se convirtieron en mitos romanos. Por ejemplo, a fines del siglo II a.C., fue introducida en Italia la diosa egipcia Isis. Diosa madre, relacionada con la fertilidad, Isis se hizo pronto popular y se asoció en ocasiones con la Fortuna romana, espíritu de la fertilidad, la agricultura y el amor, hasta convertirse en Isis-Fortuna. Otra deidad egipcia, el dios Amón de cuernos de carnero, se convirtió en Ammón en la mitología griega y en Roma fue incorporado al culto imperial. Se trataba de un protector de los ejércitos romanos, cuya imagen aparece en petos y medallones.

JANO

JANO FUE un dios romano sin equivalente griego. A menudo se lo suele representar en monedas mirando en dos direcciones. Esto se debe a que Jano era el espíritu de puertas y arcos. La representación que se hace de él nos sugiere que en las entradas y las salidas es prudente mirar adelante y atrás.

EL IMPERIO ROMANO

OCÉANO ATLÁNTICO
BRITANNIA
Londres
GERMANIA
Sena
Rin
Danubio
GALIA
Ródano
HISPANIA
ITALIA
DALMACIA
Roma
MAR NEGRO
Constantinopla
Cartago
Atenas
MAR MEDITERRÁNEO
Tiro
Alejandría
EGIPTO

Dominio romano en 218 a.C.
Extensión del Imperio Romano en el siglo II d.C.



LA "MAGNA MATER"

UNA DE LAS DEIDADES más extraordinarias introducidas en Roma fue la "Gran Madre" –o "Magna Mater"–, nombre latino de la diosa de la fertilidad frigia Cibeles. Su culto se introdujo en Roma en el 204 a.C. a sugerencia de un oráculo.

En una versión del mito, obra del escritor cristiano Arnobio (siglo IV d.C.), Cibeles nacía de una gran roca en Frigia (la roca de la que Deucalión y Pirra tomaron las piedras que se convertirían en seres humanos). Zeus atacó a Cibeles y lanzó semen en la roca, que quedó fecundada. La roca alumbró a un hijo, Agdestis, una criatura violenta e indomeñable. Dioniso lo embriagó con vino e hizo que surgieran vides de sus genitales. Agdestis tropezó con las vides y se arrancó los genitales. De la sangre brotó un granado, cuyos frutos dejaron encinta a una joven muchacha. Su hijo, Attis, se convirtió en el favorito de Cibeles y Agdestis lo protegió. Cuando el rey de la capital de Frigia consiguió que Attis se casara con su hija, Agdestis, enfurecido, enloqueció a los invitados al casamiento, y uno se castró a sí mismo. También, Attis, muy turbado, se castró. Todo ello resulta muy extraño, y los elementos inquietantes de autocastración y de desvarío extático se reflejaron en las prácticas rituales de los seguidores de la "Magna Mater".

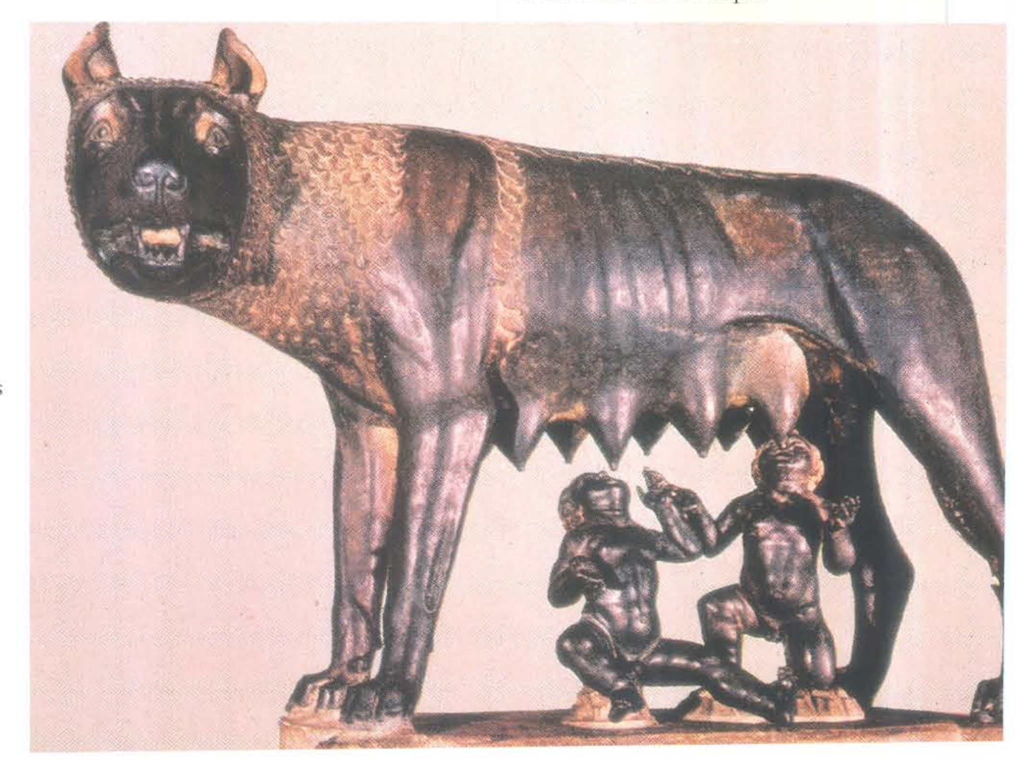
▲ *Dioniso, reclinado entre su séquito.*
▼ *Una loba amamanta a Rómulo y Remo, que han sido abandonados.*

MUJERES INSPIRADAS

CUANDO ENEAS DESCIENDE al inframundo en el libro VI de la *Eneida*, su guía es la Sibila de Cumas. El mito cuenta las razones de su vejez: el castigo que le había infligido Apolo. El dios le prometió tantos años de vida como granos de arena pudiera reunir. La Sibila aceptó, pero, como rechazó a Apolo, éste mantuvo su palabra, si bien la hizo envejecer. A menudo, en la mitología nos encontramos con mujeres que son portavoces de profecías. El oráculo de Delfos hablaba a través de Pitia, y en la Biblia la Nigromante de Endor vaticina el futuro al rey Saúl.

NIÑOS ABANDONADOS

RÓMULO Y REMO fueron abandonados a orillas del río Tíber, donde se esperaba que murieran. Una loba los rescató, y su imagen amamantando a los dos gemelos se empleaba en Roma como símbolo de su poder creciente. Los recién nacidos que, abandonados en el campo, eran salvados por un animal o por campesinos y que retomaban un lugar legítimo en la sociedad es un tema común en algunos mitos. En la mitología griega, Edipo fue abandonado en la falda de una montaña. En cuentos de hadas, son frecuentes los niños, como Blancanieves y Hansel y Gretel, abandonados en el bosque.



RÓMULO Y REMO

SEGÚN ESTE famoso mito, Roma se fundó a partir de un fratricidio. Rómulo y Remo eran dos hermanos gemelos nacidos de Rea Silvia, una mujer de la familia real en Alba Longa, que había sido violada por el dios de la guerra, Marte. Cuando su tío, el rey Amulio, se percató de que estaba embarazada, encerró a Rea Silvia y, tan pronto como nacieron los niños, los abandonó para que muriesen a orillas del río Tíber. Los gemelos fueron descubiertos por una loba, que los amamantó, hasta que un pastor llamado Fáustulo los encontró y adoptó. Cuando ya eran jóvenes, Rómulo y Remo intentaron robar algunas ovejas de Amulio; Remo fue descubierto y lo llevaron ante el rey. Entretanto, Fáustulo decidió explicarle a Rómulo las circunstancias de su nacimiento. Cuando se enteró de los hechos, Rómulo rescató a Remo, mató a Amulio y erigió a su abuelo Numitor como rey de Alba Longa. Rómulo y Remo determinaron fundar su propia ciudad en el lugar en que la loba los había alimentado. Sin embargo, discutieron sobre el emplazamiento exacto del lugar y la disputa concluyó con la muerte de Remo a manos de su hermano, que se convirtió en rey único de la ciudad. Dio su nombre a la ciudad (Roma, en latín).

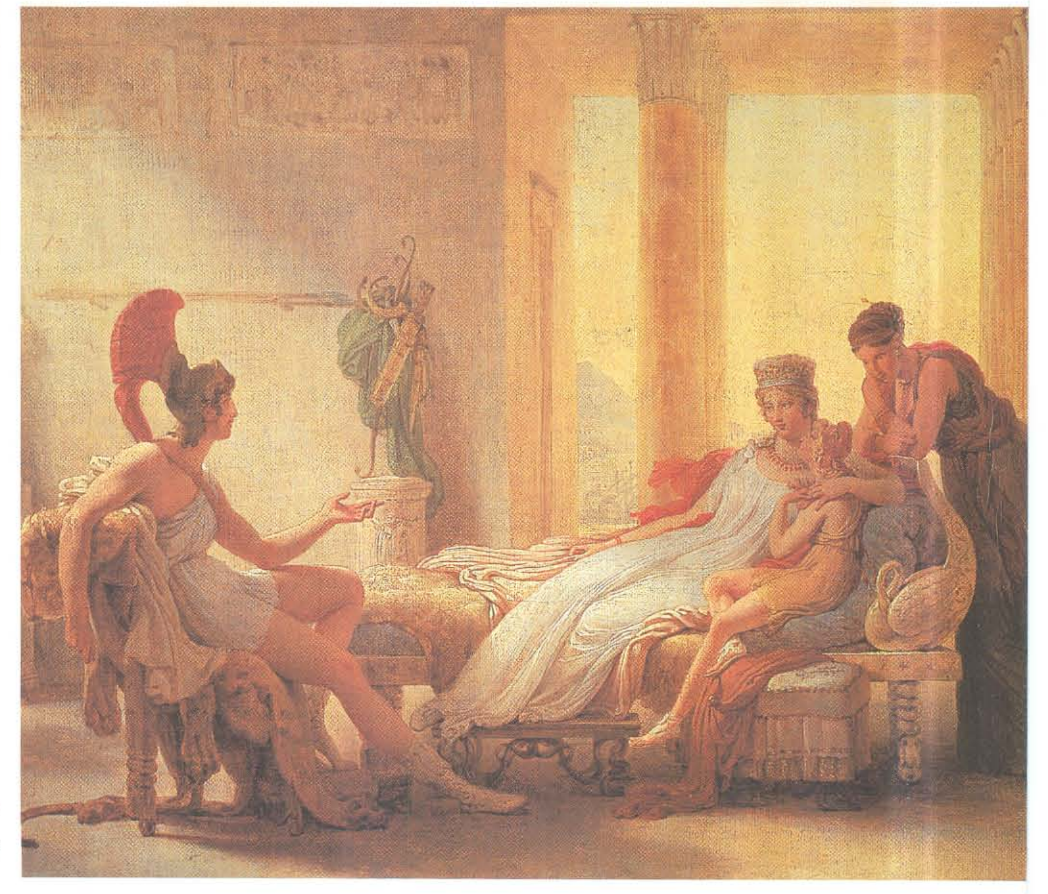
LOS ORÍGENES DE ROMA

ENEAS, QUE ERA un héroe menor troyano en las epopeyas griegas de Homero, fue una figura muy significativa en la mitología latina. Eneas fue venerado como fundador mítico de Roma desde, cuando menos, el siglo III a.C., pero es en el monumental poema épico de Virgilio, la *Eneida*, donde este relato sobre los orígenes nacionales recibe su tratamiento más celebrado. Escrita en el siglo I a.C., la *Eneida* narra la huida de Eneas de Troya, su viaje por el Mediterráneo hasta Italia y su lucha con Turno para poder pedir en matrimonio a la princesa del reino italiano del Lacio. En una visita al inframundo, a Eneas le muestran la ciudad que más tarde fundaría, la futura grandeza de Roma y las almas de célebres romanos del futuro que, sin embargo, todavía habían de nacer. El poema concluye con la derrota de Turno, si bien otra versión del mito explica que el hijo de Eneas fundó Alba Longa. Esta versión hizo compatibles este relato con el mito de la fundación de Roma por Rómulo, que descendía de la realeza de Alba Longa. Por su *pietas* (la devoción al deber), Eneas fue un paradigma de los valores morales romanos; por ello, el emperador Augusto afirmaba ser su descendiente.

ENEAS Y DIDO

ANTES DE QUE ENEAS LLEGASE a Italia, arribó a Cartago, en la costa norte de África. La reina de Cartago, Dido, había huido de su ciudad natal de Tiro, en Fenicia, después de que su esposo, Siqueos, fuera brutalmente asesinado. Dido hizo voto de fidelidad eterna al fantasma de Siqueos, pero la madre de Eneas, la diosa Venus, envió a Cupido para inspirarle a Dido una pasión. Dido se enamoró de Eneas y empezó a pensar en el matrimonio. Un día, mientras ella y Eneas están de caza, se resguardan en una cueva poniéndose a cubierto de una tormenta y allí mantienen relaciones sexuales. La relación sigue adelante, hasta que Mercurio, el mensajero de los dioses, es enviado por Júpiter para que le recuerde a Eneas que su destino es el de fundar la estirpe romana. Eneas planea abandonar secretamente Cartago, pero Dido descubre sus intenciones y se enfrenta a él, enojada. Eneas está decidido a marchar, y cuando ello ocurre Dido se suicida. Cuando más tarde Eneas visita el inframundo, ve el fantasma de Dido unido al de su marido. Esta parte del mito es algo más que un romance conmovedor. Con su infidelidad, su pasión seductora y su autodestrucción, Dido simboliza a Cartago, la gran enemiga de Roma, que, en tiempos de Aníbal (247-183 a.C.), estuvo a punto de destruir Roma.

▼ *Eneas relata sucesos de la guerra de Troya a la reina Dido.*



VENUS Y CUPIDO

VENUS, DIOSA del deseo sexual, desempeña un puesto importante en el poema épico latino, la *Eneida*. Por ser la madre de Eneas, en muchas ocasiones interviene en ayuda de su hijo. El padre de Eneas, Anquises, es un mortal.

A Venus la acompaña Cupido, a quien se suele representar en el arte como un hermoso joven alado con arco y flechas (con arreglo a la moderna imaginería del día de San Valentín). Venus es el equivalente romano de la Afrodita griega y también comparte semejanzas con la diosa de la fertilidad sumeria Inanna y con la acadia Ishtar.

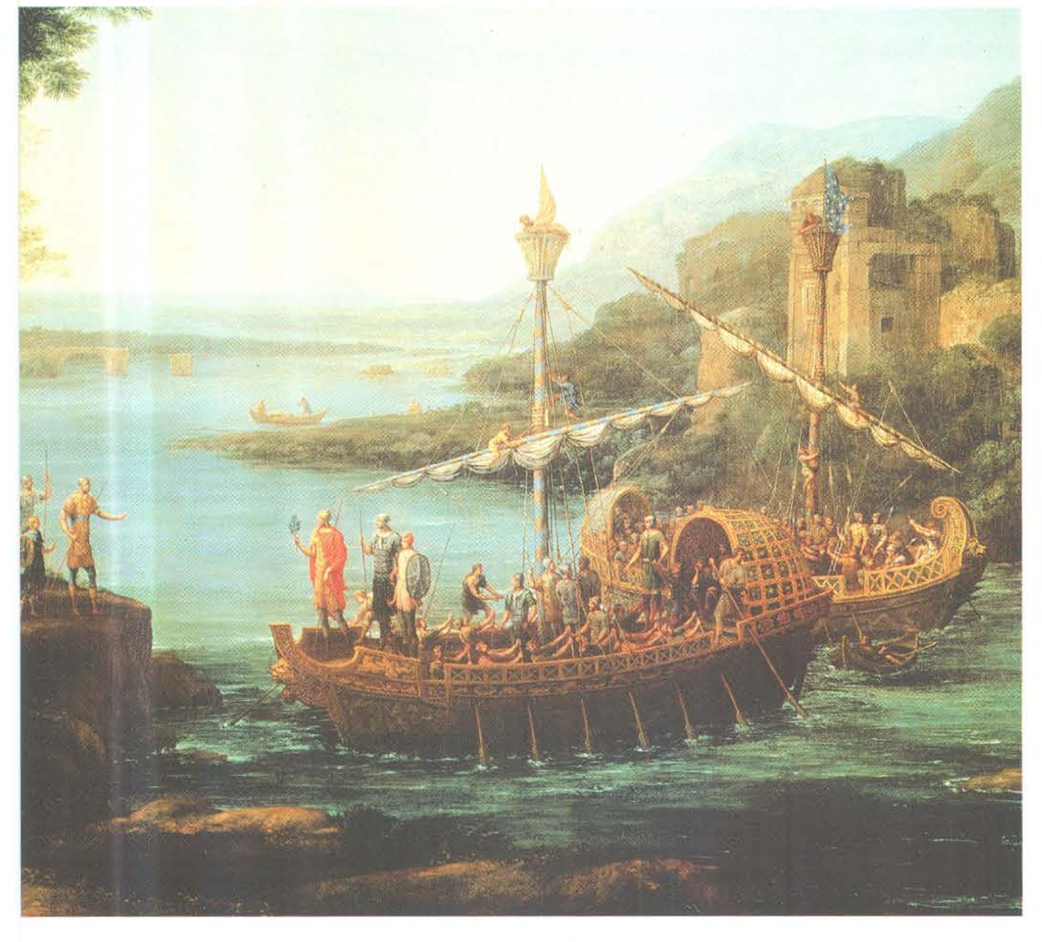
EL HÉROE ROMANO

EL HÉROE ROMANO contrasta con los héroes de la mitología griega. Al héroe griego lo movían la búsqueda de gloria personal y el deseo de fama individual. Ello lo inducía a observar una conducta antisocial, como Aquiles, que permanece de mal humor en su tienda, mientras sus compañeros mueren en el campo de batalla en Troya. El héroe romano ejemplificaba al ciudadano ideal, y se lo solía mostrar defendiendo a la gran ciudad y sus ideales. En contraste con Aquiles y Heracles, Eneas era el paradigma de la *gravitas* (la devoción por el deber, especialmente en relación con el estado), de la *frugalitas* (el rechazo de todo exceso y de la indulgencia) y de la *pietas* (la devoción por el deber y la religión romana): los tres valores latinos más importantes.

LA TRAICIÓN DE TARPEYA

EN LA BATALLA entre los romanos y los sabinos, los romanos resultaron traicionados por una mujer llamada Tarpeya. Era la hija del comandante romano que tenía a su cargo el Capitolio. Una tradición sostiene que se enamoró del rey sabino, Tito Tatio, y dio su conformidad para conducir al ejército sabino hasta la colina capitolina si el rey le prometía casarse con ella. Otra versión indica que actuó movida por la codicia. Permitió que el ejército entrase y reclamó en contrapartida "lo que llevaban las sabinas en el brazo izquierdo", refiriéndose a sus gruesos brazaletes de oro. Una vez dentro, Tito Tatio no estuvo ya conforme con recompensar a una traidora. A Tarpeya le dieron, en efecto, "lo que las sabinas llevaban en la mano izquierda", pero no los brazaletes sino los pesados escudos, echándoselos encima y golpeándola hasta que murió.

El risco de la colina capitolina, el emplazamiento en que se supone que Tarpeya franqueó el paso de los sabinos en el interior de las fortificaciones, lleva su nombre. La "Roca Tarpeya" se convirtió en un lugar de ejecución, desde donde eran despeñados asesinos y traidores.



◀ *Llegada de Eneas al Pallanteum.*

VIOLENCIA

LOS MITOS romanos eran de sentido notablemente machista. La mayoría de los mitos muestra asuntos como actos de violación, o amenazas de ella, y guardan relación con la castidad femenina y la virginidad. La mitología griega también es en buena medida patriarcal, pero mitos tales como los de Deméter y Perséfone presentan una visión femenina de la violencia masculina y también celebran las estrechas relaciones entre las mujeres y el poder. En el mito griego, los Centauros intentan violar a las mujeres lapitas, pero su conducta se presenta como detestable e incivil, y de hecho son rechazados por los griegos. En cambio, cuando los primeros romanos raptan a las sabinas, obtienen mujeres y tierra. Los dioses e incluso las propias mujeres, con el tiempo, aprueban la violencia.

LUCRECIA Y LA NUEVA REPÚBLICA

EL MITO DE LUCRECIA explica cómo esta mujer virtuosa acabó con la monarquía. Era esposa de Colatino y muy célebre por su bon-

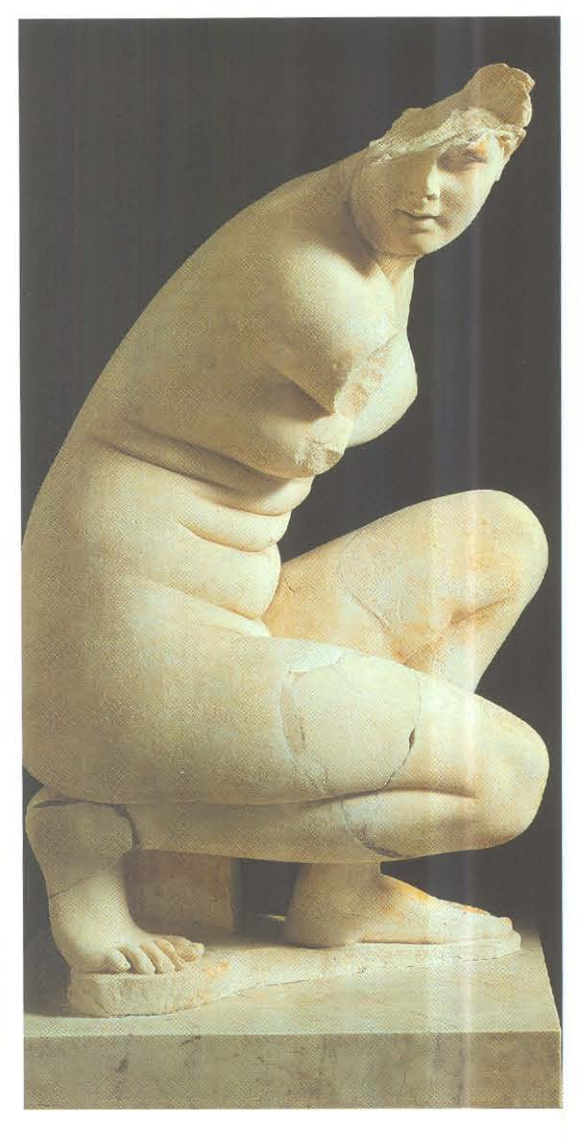
dad. Cuando en cierta ocasión los romanos regresaron inesperadamente del servicio militar, encontraron a muchas de sus mujeres bebiendo y observando una conducta desordenada, pero Lucrecia estaba devanando lana con sus sirvientas. Sexto Tarquino, hijo del último rey de Roma, llamado Tarquino el Soberbio, deseaba a Lucrecia. Se dirigió a su casa, mientras su marido estaba ausente. Ella lo recibió de manera cortés. Pero él sacó la espada y la conminó a mantener relaciones sexuales con él. Ella se negó de plano y Sexto recurrió al chantaje. La amenazó no sólo con matarla, sino con liquidar a un esclavo y dejar sus cuerpos juntos para dar a entender que habían sido sorprendidos en adulterio. Lucrecia no tuvo otra opción que ceder. Posteriormente, reunió a su marido y su padre, y les contó lo sucedido. Pese a recalcar su inocencia, se apuñaló con su daga y murió. En venganza, la familia de Lucrecia derrocó a los Tarquinos y, a partir de entonces, desapareció la monarquía. Se implantó un nuevo orden, la *res publica*, que significa "asunto público". Colatino fue uno de sus primeros magistrados.

▼ *La virtuosa Lucrecia, que se abalanzó sobre su propia daga, tras el acoso de Sexto Tarquino.*



HERO Y LEANDRO

A DIFERENCIA DE LUCRECIA, Hero desobedeció voluntariamente a sus padres. Era la muchacha más querida de Sestos y, a instancias de sus padres, sirvió a la diosa Venus como sacerdotisa. Como tal, estaba obligada a permanecer virgen. En cierta ocasión, se celebró un festival en honor de la diosa en Sestos y entre sus muchos devotos se encontraba Leandro, un joven cuyo atractivo en su ciudad natal de Abidos rivalizaba con el de Hero en Sestos. Se enamoró de Hero a primera vista, y a su vez ella le correspondió. Sus padres no iban a consentir que se casaran, de modo que Hero y Leandro se vieron forzados a encontrarse en secreto. Abidos y Sestos eran ciudades separadas por el río Helesponto, de modo que cada noche Leandro cruzaba el río a nado, guiado por una lámpara que Hero encendía en su torre, y pasaba la noche con su amante, hasta que antes del alba regresaba de nuevo a nado. Una noche hubo una terrible tormenta y el viento apagó la vela de la lámpara de Hero. Sin luz que lo guiase y a merced del violento oleaje, Leandro pereció ahogado. Con las primeras luces, Hero, muy turbada, recorrió con la vista las orillas en busca de Leandro y vio su cuerpo echado cerca de allí. Vencida por la angustia, se arrojó por la ventana, y así los dos amantes volvieron a reunirse, esta vez en la muerte.



▲ *La voluptuosa diosa del deseo, Venus.*

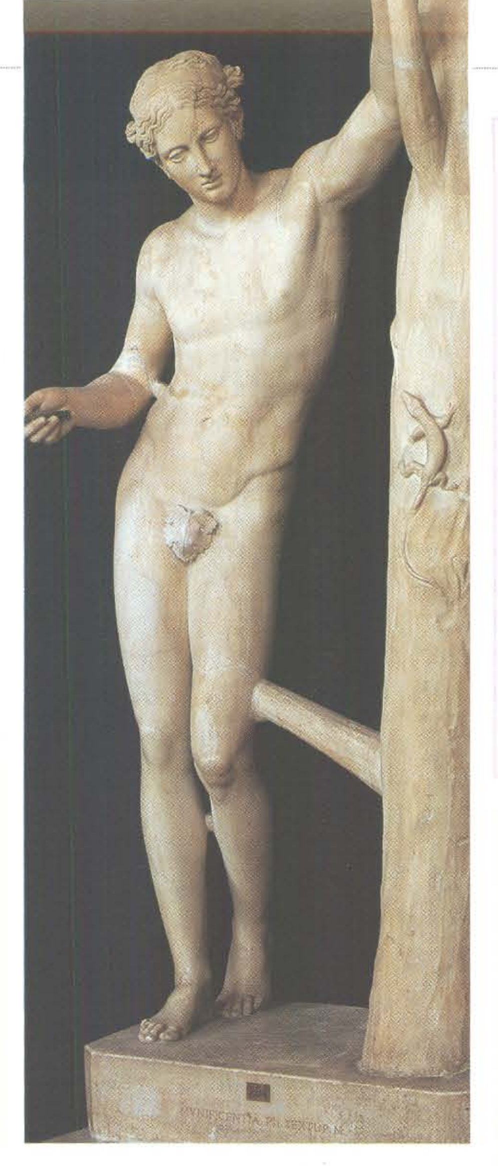


METAMORFOSIS

LAS *METAMORFOSIS*, vivos relatos de "cuerpos transformados", del poeta Ovidio (43 a.C.-17 d.C.), recuperan muchos mitos griegos para la poesía latina. Es una de nuestras fuentes de información más importantes sobre la mitología grecolatina y ha sido muy influyente en la literatura occidental; recientemente, ha sido adaptado por uno de los últimos *poets laureates* británicos, Ted Hughes. Muchos de los relatos de las *Metamorfosis* tienen que ver con la persecución de Ninfas o mujeres por parte de los dioses. Por ejemplo, el dios Apolo ardía en deseos por la ninfa Dafne, que rechazaba a los hombres y las propuestas de matrimonio que le hacían. Apolo la persiguió, hasta que el padre de Dafne, dios del río, se apiadó de ella y la transformó en laurel. Como en muchos de estos relatos, se trata de una historia etiológica, destinada a explicar por qué el laurel era el árbol sagrado de Apolo ("Dafne" significa "laurel"). Sin embargo, puede haber un matiz de sentido más bien político en la manera en que Ovidio habla del mito. El emperador Augusto dio en Roma rango prominente al dios Apolo, ya que le complacía que lo asociaran con él. Presentando a Apolo en términos ridículos, asiendo el tronco de un árbol en lugar de a una Ninfa, Ovidio puede que estuviera burlándose del emperador. El poema termina con "La deificación de César", pero el carácter de homenaje a Roma de este texto también es difícil de captar.

ECO Y NARCISO

UNO DE LOS RELATOS TRÁGICOS de transformación contados en las *Metamorfosis* de Ovidio es el de Eco y Narciso. Eco era una Ninfa cuya incesante cháchara distraía los esfuerzos de la diosa Hera para poder descubrir a Zeus en adulterio. Como castigo, Hera privó a Eco de la capacidad normal de hablar y sólo le permitió remedar vagamente las palabras de otros. Eco se enamoró de Narciso, hijo de Cefiso, dios del río, y la ninfa Leirope. Narciso era célebre por su hermoso aspecto, pero también era engreído y duro de corazón. No correspondió con su amor a Eco, y la pobre Ninfa lo seguía e iba repitiendo el final de sus frases, hasta que se fue consumiendo de pena, dejando únicamente su voz repetida. Algunos dicen que Eco maldijo a Narciso; otros, que él rechazó a muchas otras amantes, por lo que la diosa Artemisa decidió castigarlo. Un día, cruzaba un estanque con agua y se percató de su reflejo en la superficie trémula. Hechizado, se enamoró de su propia imagen y, al no verse correspondido, Narciso languideció y murió. Cuando estaba a punto de morir, fue transformado en la flor del narciso.



▲ *Estatua romana conocida como el "Asesino Lisardo".*

PRÍAPO, DIOS DEL FALO

PRÍAPO ERA UN DIOS de la fertilidad, cuyo culto se extendió por Grecia e Italia desde el siglo III a.C. Su paternidad se atribuía a varios dioses, incluidos Zeus y Dioniso. En jardines y huertos se colocaban estatuas de Príapo como defensa contra los ladrones. Se lo suele representar en figura de anciano feo, con el rostro pintado de rojo y un enorme falo erecto.

La mascota de Príapo era el mono, una elección muy oportuna, ya que se creía que los monos simbolizaban la lujuria. Príapo aparece en muchos poemas cómicos y obscenos, y en pinturas murales se lo pinta pesando su descomunal miembro en una balanza.

ORFEO Y EURÍDICE

ORFEO ERA HIJO de Calíope, musa de la poesía y el canto, y tenía fama de ser el mejor de los cantores. Al morir su esposa Eurídice como consecuencia de la morde-

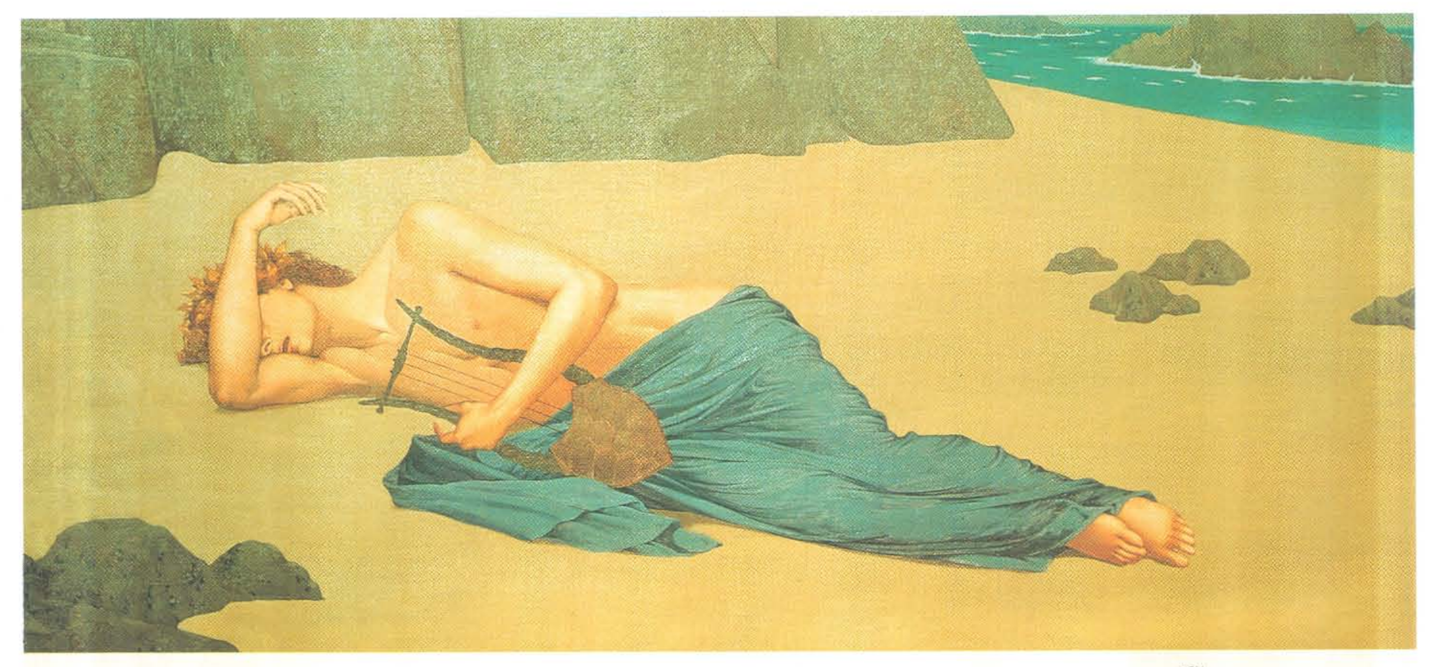
MOSAICOS Y PINTURAS MURALES

MUCHAS IMÁGENES maravillosas de la mitología se conservan en pinturas murales romanas, que solían emplearse para decorar los interiores de las villas. Tenemos ejemplos muy ricos de dichas casas en Pompeya y Herculano, ciudades que resultaron destruidas en el 79 d.C. como consecuencia de la erupción del Vesubio. Sin embargo, pinturas y mosaicos pueden encontrarse en ruinas romanas prácticamente en toda la extensión de su imperio. El mosaico de la derecha, que representa a Medusa, de cabellera de serpientes, procede del suelo de una fuente termal en Dar Smala, en Túnez.

▼ *Este detalle de suelo de mosaico muestra la cabeza de la gorgona Medusa. Mosaicos como éste nos han permitido cobrar alguna idea de la antigua mitología romana.*







▲ *Una pintura en la que se muestra a Orfeo penando en la playa, acompañado de su arpa.*

dura de una serpiente venenosa, Orfeo quedó desesperado y se dirigió al inframundo en busca de ella. Su música encantadora aquietó a Cerbero, el perro de tres cabezas, guardián del Hades, y a Perséfone, que le permitió pasar. De ese modo, cautivó a Hades y a Perséfone, que consintieron en que se llevase a Eurídice al reino de los vivos, con una condición: Orfeo no podía darse la vuelta mientras la condujese hasta la luz. Sin embargo, cuando llegó a la salida del inframundo, Orfeo estaba tan ansioso, al tiempo que sentía temor, que echó la vista atrás para mirar a Eurídice. Y así la perdió para siempre. Orfeo quedó tan atribulado que renunció por completo a la compañía de otras mujeres. El rechazo indignó a un grupo de ellas, en Tracia, que descuartizaron a Orfeo y esparcieron por toda la tierra los miembros que le habían cortado. Aun desmembrado y arrojado al mar, la cabeza de Orfeo siguió con vida y cantando. Los dioses penalizaron a sus asesinas convirtiéndolas en robles. La lira de Orfeo fue metamorfoseada en la constelación Lira, y a su alma se le concedió la inmortalidad en el Elíseo.

LOS DIOSES DEL HOGAR

EN SUS HOGARES, los romanos veneraban tres tipos de dioses: los lares, los penates y a la diosa Vesta. Los lares eran espíritus que protegían el hogar. Se los solía representar con cuernos donde se bebía y con cuencos, y eran venerados en pequeños santuarios situados en los cruces entre los límites de las haciendas. Los penates eran espíritus que custodiaban las despensas de las viviendas (*penus* significa "alacena"), la comida y las posesiones.

La diosa Vesta se corresponde con la diosa griega Hestia. Como ella, Vesta vigilaba el hogar y la casa. Los romanos concebían la familia como una versión a escala del estado. Vesta era venerada en la ciudad, donde era servida por seis muchachas, a las que se conocía como las vírgenes vestales. Se escogían de entre nobles familias a la edad de siete años y se consagraban a la diosa durante 30 años, después de los cuales, si lo querían, podían contraer matrimonio. Si una vestal era sorprendida manteniendo relaciones sexuales, el castigo era severo: se la enterraba viva. Las vírgenes vestales cumplían tareas públicas que tenían su paralelo con el trabajo realizado en casa por las muchachas solteras. Limpiaban el templo circular de Vesta, que se encontraba en el Foro Romano, y garantizaban que el fuego sagrado, que se decía había sido traído de Troya por Eneas, se mantuviese encendido constantemente.

CUPIDO Y PSIQUE

PSIQUE ERA una joven de una belleza tan sobrehumana que sus padres se jactaban de que era más adorable que la propia Venus. Para castigarlos por su arrogancia, Venus envió a su hijo, Cupido, con la orden de alcanzar a Psique con una de sus flechas y hacer que se enamorase de un monstruo. Sin embargo, Cupido se pinchó a sí mismo por error, y se enamoró perdidamente de Psique. Se casó con ella y le dio un hermoso palacio para vivir en él, pero no se le permitiría ver nunca al dios; le prometió a Cupido que él siempre permanecería invisible para ella. Las hermanas de Psique visitaron su palacio y sintieron tantos celos que la indujeron a dudar de que su marido fuese efectivamente Cupido. Para averiguarlo, encendió una lámpara sobre Cupido cuando éste estaba durmiendo. Despertó y, enfurecido, abandonó a Psique. Ésta deambuló en busca de su amado, sufriendo hasta que Venus la obligó a probar que era digna de Cupido. Entre las pruebas de Venus, había que ir a buscar un tarro al lugar donde se encontraba Proserpina (la Perséfone romana). De nuevo, fue vencida por la curiosidad y abrió el tarro, que dejó salir un sueño de muerte sobre ella. Al final, Cupido apeló a Júpiter y se reunió con Psique, que se tornó inmortal.

Los celtas

INTRODUCCIÓN

LOS CELTAS SE CUENTAN entre los grandes pueblos fundadores de Europa. Siglos antes del Imperio Romano los reinos celtas ocupaban gran parte de Europa al norte de los Alpes. En su periodo de máxima expansión, entre los siglos V y III a.C., su mundo se extendía desde Irlanda y ciertas partes de la Península Ibérica en el oeste hasta el centro de Turquía en el este.

Solía creerse que los celtas invadieron Europa occidental en algún momento del segundo milenio a.C. Actualmente se considera, de modo más verosímil y menos aparatoso, que los pueblos que habitaban la región desde hacía miles de años fueron adoptando de modo gradual las características que denominamos célticas.

Los celtas no eran un grupo unificado y consciente de su identidad étnica. No formaban un imperio. Su mundo era un mosaico de jefaturas y familias extensas sumamente diversas y ligadas por poco más que una lengua y una cultura comunes. Con todo, estos pueblos en apariencia desorganizados dominaron Europa durante 500 años hasta ser conquistados por los romanos, tras lo cual se dirigieron a los márgenes del mundo conocido: Irlanda, Gales, Escocia, Cornualles y Bretaña.



LOS CELTAS Y SU INFLUENCIA

MAR DEL NORTE
MEDIONEMETON
NEMETACUM
Sena
Rin
Ródano
Dniéster
Danubio
NEMETOBRIGA
MAR NEGRO
DRUNEMETON
GALATAE
MAR MEDITERRÁNEO

- Presencias de Nemeton (bosque sagrado o santuario)
- Expansión de la influencia celta
- Asentamientos e influencias celtas en 200 a.C.
- Zona de aparición del estilo artístico de La Tène

◀ *Para los celtas las cabezas tenían capacidad protectora espiritual.*
▶ *Vasija celta ornamentada con relieves dorados de Schwazenbrach.*



LOS CELTAS EN LA HISTORIA

LAS RAÍCES CÉLTICAS proceden de la cultura de Hallstatt, extendida por Europa central entre los siglos XIII y V a.C. Este nombre procede del lugar llamado Hallstatt, en Austria, donde se hicieron importantes descubrimientos de objetos que datan de dicho periodo. En el siglo V a.C. sucedieron a los principados de Hallstatt las opulentas sociedades guerreras de habla celta procedentes del norte, que desarrollaron la cultura material llamada de La Tène, punto culminante de la cultura celta.

Hacia 400 a.C. los celtas empezaron a extenderse al sur de los Alpes para instalarse en el norte de Italia. Otros se dirigieron al este a lo largo del Danubio, desde donde un siglo más tarde invadieron Grecia y Asia Menor. Pero hacia finales del siglo III a.C. cambiaron las tornas, al hacerse más fuerte la resistencia de los romanos en el sur, de los germanos en el norte y de los dacios en el este. Durante los dos siglos siguientes los romanos conquistaron plazas fortificadas celtas, de modo que en el siglo I d.C. sólo Irlanda y algunas partes de Gran Bretaña seguían siendo verdaderamente celtas.

Los celtas, incluidos los del margen céltico, adoptaron el cristianismo en tiempo de los romanos. Tras la caída de Roma en el siglo V d.C., los antiguos territorios celtas quedaron bajo el poder germánico. De todos modos, en Irlanda y en algunas partes de Gran Bretaña entre los siglos VI y VIII se produjo un resurgir de la cultura celta.

FUENTES

LOS CELTAS PAGANOS no dejaron documentos escritos. Sus leyes, tradiciones y creencias religiosas eran de transmisión oral. En consecuencia nuestro conocimiento de su cultura se basa en los testimonios de observadores de la Grecia y la Roma clásicas, en restos arqueológicos y en textos irlandeses y galeses posteriores.

Inicialmente los antiguos no comprendían las costumbres de los celtas, y posteriormente necesitaron excusas para conquistarlos y "civilizarlos". Por ello no es de fiar el retrato que hicieron de ellos como bárbaros temibles e indisciplinados que buscaban la gloria en la guerra y se entregaban a ritos desagradables. En cualquier caso, la arqueología ha confirmado algunas de sus observaciones.

Además la arqueología ha descubierto, a partir de artefactos e inscripciones romanoceltas, muchas cosas sobre la vida celta que los clásicos no mencionaban. Dichos descubrimientos muestran que los celtas eran un pueblo inteligente, complejo y opulento cuyo arte y habilidades técnicas no tenían parangón en la Europa prehistórica.

Los textos irlandeses y galeses se redactaron mucho más tarde, en asentamientos cristianos posteriores al mundo romano, y sólo se refieren a regiones geográficas periféricas respecto de la Europa céltica prerromana. Por ello su lectura se limita a contribuir a que nos hagamos una idea fidedigna de la mitología de los celtas paganos. De todos modos, estos textos son por sí mismos de gran interés y nos proporcionan valiosas informaciones, especialmente en lo referente a las tradiciones mitológicas que inspirarían la gran literatura artúrica de la Europa medieval.

FESTIVIDADES RELIGIOSAS

LAS PRINCIPALES festividades religiosas célticas, que tienen una presencia destacada en la mitología, tenían lugar cuatro días al año.

La víspera del 1 de febrero recibía el nombre de Imbolc. Estaba consagrada a Brigit, diosa de la fertilidad, y marcaba el momento de amamantar a los corderos. De ahí que posteriormente fuera recogida por los cristianos como la festividad de Santa Brígida.

En la festividad de Beltaine, la víspera del 1 de mayo, el pueblo encendía hogueras y honraba al dios Bel. Era una divinidad de la vida y de la muerte y su festividad se consideraba una purificación o reinicio. Bajo el cristianismo se convirtió en la fiesta de San Juan Bautista.

La tercera festividad era Lughnasa, que los cristianos llamaron Lammas. Estaba dedicada al dios sol, Lugh, y conmemoraba a su madre adoptiva, Tailtu; tenía lugar en agosto.

Samain se celebraba el 31 de octubre por la tarde y marcaba el final del año pastoral y el inicio del siguiente. Era el único periodo en que los espíritus del otro mundo se hacían visibles a los hombres. Con la llegada del cristianismo esta celebración se convirtió en la fiesta de la cosecha, que ha llegado hasta nosotros con el nombre de Halloween.

FUEGO

LAS GRANDES festividades celtas con hogueras eran un reconocimiento del fuego como equivalente terrenal del sol. El fuego, como el sol, sustenta la vida y la destruye. También purifica, y hace resurgir la primavera de las cenizas. Tras hacer las hogueras los celtas dispersaban sus cenizas por los campos para fertilizarlos.

Las principales ceremonias del fuego eran Samain y Beltaine, que dividían el año en verano e invierno. Se suponía que animaban al sol en su ciclo anual y le convencían para que volviera tras su muerte estacional. No es sorprendente, por ello, que la veneración del fuego fuera un rasgo peculiar de las zonas frías del norte de Europa, con sus inviernos largos y oscuros.

En la mitología céltica por lo general los acontecimientos importantes tenían lugar durante las épocas festivas relacionadas con la transformación, la renovación, la muerte y el renacer. Según el *Libro de las invasiones* (texto irlandés compilado en el siglo XII d.C.; véase p. 79), la gran batalla de Mag Tuiread entre los Tuatha De Danann y los fomorianos tenía lugar en Samain. También en Samain encontraba la muerte Cuchulainn y dejaba Gawain la corte de Arturo en busca del Caballero Verde. Los cuentos relacionados con Beltaine tratan casi siempre de la victoria sobre los encantamientos del otro mundo. Un ejemplo de ello es la vuelta del hijo de Rhiannon, Pryderi, que había sido raptado por un demonio con garras.

IMÁGENES ANIMALES

LOS CELTAS reverenciaban a los animales por su fuerza, rapidez, fertilidad y demás, y tanto los salvajes como los domesticados tenían valor simbólico en la mitología celta. El toro, como se ve en el *Tain* (véase El Ciclo del Ulster), es símbolo de poder y de riqueza, mientras que el jabalí está asociado a la guerra.

Los celtas paganos ornamentaban sus artefactos metálicos y monedas con representaciones de animales, con frecuencia muy estilizadas y ocultas entre complejos dibujos. En el periodo romano-celta aparecen pequeñas imágenes y figurillas animales de bronce o de arcilla, aisladas o acompañadas de deidades. A Epona, por ejemplo, casi siempre se la representa con caballos, y a Nealennia con delfines.

EPONA

EPONA ERA una importante diosa de los celtas continentales conmemorada en esculturas e inscripciones en mayor medida que cualquier otra diosa antigua. Su nombre significa "Gran Madre" y es representada a caballo, acompañada por un ave, un perro y un potro.

Epona, importada a Gran Bretaña por los romanos, era la única deidad céltica que figuraba en el panteón romano. Gozaba de popularidad entre la caballería romana: estaba asociada al matrimonio y a la fertilidad y sus santuarios y altares se instalaban en los establos, donde era venerada y se le pedían favores. En Gran Bretaña su culto se combinó con los de Macha y Rhiannon.

▼ *Monolito con inscripciones celtas.*



DIOSES DE LOS CELTAS PAGANOS

LOS ROMANOS nos legaron una interpretación simplificada de la religión celta que reducía la abundancia y variedad de las deidades célticas a un sistema semejante al suyo. De modo que se establece una igualdad entre el dios celta Lugh y Mercurio, entre Brigit y Minerva, y así sucesivamente.

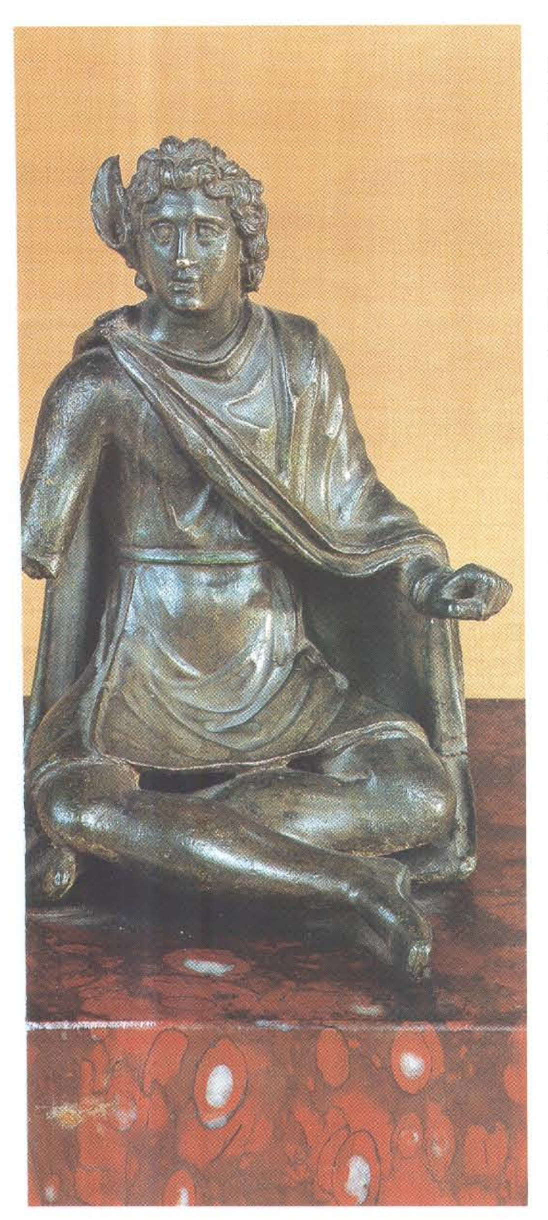
Afortunadamente para los arqueólogos, al ser absorbidos por el Imperio los celtas recibieron influencia de los romanos. Lo que produjo infinidad de representaciones de sus dioses hechas con materiales duraderos, así como inscripciones religiosas. Pero muchas de las divinidades celtas descubiertas en forma de figurillas, relieves y esculturas son ajenas al panteón clásico, y son las inscripciones las que nos han dado a conocer los nombres de muchas de ellas.

Los celtas tenían muchos dioses relacionados con los aspectos principales de su vida: la guerra, la caza, la fertilidad, la salud, las cosechas y demás. Unos pocos, como Lugh, eran venerados por celtas de toda Europa. Pero había infinidad de deidades locales, tribales o familiares. Tenían dioses relacionados con lugares concretos, como arboledas sagradas, montañas remotas y lagos. En la Galia, por ejemplo, Borvo y Grannos estaban relacionados con pozos, y en Gran Bretaña la diosa Sulis daba nombre a los manantiales sanadores de Aquae Sulis, la actual Bath.

CERNUNNOS

PARA LOS CELTAS PAGANOS Cernunnos era un dios muy importante. Su nombre significa "el cornudo" y era señor de la naturaleza, los animales, la agricultura, la prosperidad y el inframundo. Se le representa con cuerpo de hombre y cornamenta de ciervo; su postura es la típica de Buda y lleva o sostiene en una mano el torques sagrado y en la otra una serpiente con cabeza de carnero.

Cernunnos es probablemente lo más parecido que tuvieron los celtas a un dios padre universal. Ha dejado huella en las tradiciones literarias de Irlanda y Gales y en la iconografía cristiana posterior es el modelo del Demonio.



HÉROES

EN LA LITERATURA irlandesa los héroes Cuchulainn y Finn mac Cool tienen una presencia dominante. En Gran Bretaña sólo las leyendas artúricas obtuvieron tanta popularidad. Entre los héroes menores las mujeres estaban tan presentes como los hombres, especialmente en el amor y en la guerra, como muestra la leyenda de Deirdre.

Las vidas de los héroes célticos siguen un patrón que puede observarse en los relatos y leyendas de los que son protagonistas. Hay historias sobre su concepción y nacimiento insólitos, sobre sus infortunios o *geasa*, sobre cómo obtuvieron su nombre, cómo se pusieron a prueba, sobre sus amores, ordalías, batallas, búsquedas y muertes. Cuchulainn, por ejemplo, tuvo tres padres. Sus *geis* le prohibían comer carne de perro, y debía su nombre "Sabueso de Culann" a haber matado a un feroz perro. Antes de ser recibido en Tara, Lugh tuvo que ponerse a prueba ganando una partida de ajedrez, mientras que la ordalía de Gawain consistía en enfrentarse al Caballero Verde en el juego de la decapitación. En muchas historias de amor, como la de Deirdre y Grainne, la heroína somete al héroe a un *geis* para que se fugue con ella. Este patrón o secuencia proporcionaba un amplio ciclo de relatos relacionados con un héroe en concreto o con un grupo de héroes, lo que permitía al narrador seguir contándolos sin tregua.

EL CICLO MITOLÓGICO

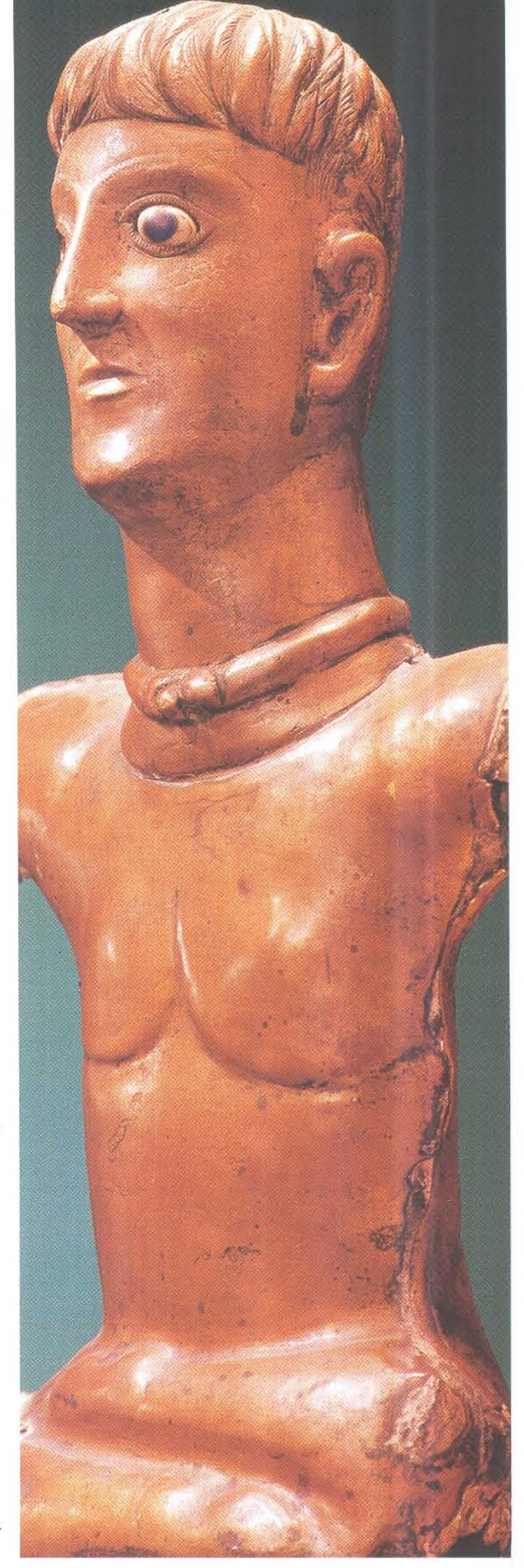
ENTRE LOS TEXTOS irlandeses se encuentra una recopilación de historias en prosa entre las que figuran el *Libro de las invasiones* y la *Historia de los lugares*. Ambos textos se recopilaron en el siglo XII d.C.; el más interesante, el *Libro de las invasiones*, procede de intentos anteriores de construir una historia de Irlanda por parte de escritores monásticos de los siglos VI y VII. Efectivamente, se trata de un mito de creación irlandesa que narra una sucesión de invasiones legendarias del país desde el Diluvio hasta la llegada de los gaélicos o celtas.

La invasión más importante es la de los Tuatha De Danann, el "pueblo de la diosa Danu", la estirpe divina de Irlanda. Para establecerse tuvieron que expulsar a Fir Bolg y vencer a los diabólicos fomorianos. Su dios padre era Dagda, el "Dios Bueno". Había otras deidades, como el trío de dioses artesanos llamados Goibniu, Luchta y Credne, y el rey Nuadu, que venció a Lugh tras haber perdido un brazo en combate. Los mitos referentes a Lugh no se hallan sólo en el *Libro de las invasiones*, pues figura por doquier como padre del héroe Cuchulainn.

De los Tuatha De Danann se contaba que cuando los gaélicos conquistaron Irlanda se retiraron bajo la superficie terrestre.

▲ *Cernunnos, "el cornudo".*

▶ *Divinidad celta de chapa de bronce con torques.*



LA LLEGADA DE LUGH

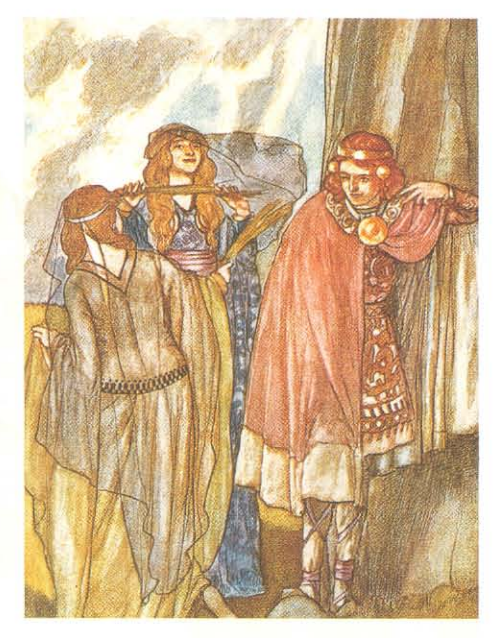
MIENTRAS NUADA, jefe manco de los Tuatha De Danann, celebraba una gran fiesta en Tara, un joven se presentó a la puerta. Se identificó como Lugh, hijo de Cian, de los Tuatha De Danann, y nieto de Balor, enemigo de éstos. Había acudido, dijo, a ayudar a su jefe incapacitado en la inminente batalla entre los Tuatha De Danann y los fomorianos.

Al no permitirse la entrada en Tara a nadie que no estuviera dotado de una habilidad, se preguntó a Lugh qué tipo de artesanías dominaba. Dijo ser carpintero, pero esto no impresionó al guardián de la puerta, quien le indicó que en la ciudadela ya había un carpintero llamado Luchtar. Lugh volvió a intentarlo. Esta vez dijo que era herrero. Pero también había en Tara un herrero, llamado Colum Cuaillemech; tenía gran talento y había inventado tres técnicas nuevas. En intentos sucesivos Lugh enumeró al guardián de la puerta su condición de atleta, tañedor de arpa, guerrero, poeta, historiador, mago y trabajador del metal. Incluso sostuvo estar capacitado para servir como escanciador. Pero nada de lo que ofrecía era necesario. Los Tuatha De Danann, le dijo, disponían de personas dotadas de todas estas habilidades.

Finalmente Lugh pidió al guardián de la puerta que preguntase a Nuada si había entre sus hombres alguno dotado de todas las habilidades que él tenía. Y si lo había, dijo Lugh, renunciaría. Entonces el guardián de la puerta acudió al rey y le dijo que había a la entrada un hombre llamado Lugh, aunque más bien hubiera debido llamarse Ildanach, el Maestro de Todas las Artes, pues estaba capacitado para realizar todas las actividades que entre los Tuatha De Danann llevaban a cabo diferentes personas.

Nuada, intrigado, sugirió un modo de poner a prueba a Lugh. Envió al guardián de la puerta con un tablero de ajedrez diciéndole que enfrentase al joven con el mejor de sus jugadores. Tras haberle vencido, Lugh fue conducido a presencia del rey, quien lo sometió a otra prueba. Ogma, campeón principal del rey, lanzó una pesada piedra plana fuera de la ciudadela y retó a Lugh a devolverla al interior. Sin esfuerzo alguno Lugh la lanzó al interior, donde cayó exactamente en el mismo lugar que ocupaba con anterioridad.

El rey, impresionado, ofreció su corona a Lugh, que dirigió con éxito a los Tuatha De Danann en su lucha contra los fomorianos.



▲ *Cuchulainn con las doncellas cisne que acuden a pedirle ayuda.*

▼ *Primera prueba de Lugh, el dios sol: vencer al mejor jugador de ajedrez de Nuada.*



LUZ E ILUMINACIÓN

LOS CELTAS CREÍAN que en todos los aspectos de la naturaleza actuaban fuerzas divinas, y para ellos el principal fenómeno natural era el sol. Además de considerarlo fuente de la vida y causa de la fertilidad, le atribuían una fuerza sanadora y lo hacían responsable del bienestar de los difuntos.

El dios irlandés Lugh está asociado al sol y a los cielos. Su nombre significa literalmente "el que brilla" y es una de las más destacadas divinidades celtas. Era maestro de todas las artesanías y habilidades, el Mercurio galo, tal y como le denominó César, y trajo consigo del otro mundo la luz en forma de iluminación.

La llegada de Lugh dio lugar a dos importantes procesos de la mitología irlandesa primitiva. Primero, introdujo el concepto de un solo dios con muchas habilidades; y segundo, creó un nuevo orden de deidades que mejoró a los degenerados seres primigenios llevando a la tierra el orden y el conocimiento. Se convirtió en rey de los Tuatha De Danann, el pueblo de la luz; perfeccionó a los fomorianos, carentes de las artes, y se convirtió en padre de Cuchulainn, el gran héroe del Ulster. El equivalente galés de Lugh es Lleu, "el brillante de la mano hábil".



▲ *Cubo de bronce y madera que debió de utilizarse en los banquetes para rebajar y servir el vino.*

FESTINES

TEMAS RECURRENTES de la mitología celta son los festines del otro mundo y los festines en que solían acaecer sucesos dramáticos. Las leyendas referentes a Briccriu y a Mac Da Tho se centran en enfrentamientos por la parte del festín que corresponde a los campeones; Grainne seduce a Diarmaid en un festín; Deirdre nace en otro; y la hermosa mariposa Etain vuelve a nacer como ser humano tras posarse en un vaso de hidromiel en el curso de un festín. En la leyenda de Branwen los acuerdos matrimoniales y un tratado de paz se resuelven durante un festín; Fergus es trágicamente confundido mientras banquetea; y Bres es satirizado por el poeta Cairbre por ser incapaz de proporcionar pródiga hospitalidad.

EL GALANTEO DE ETAIN

ETAIN, LA MUJER MÁS BELLA de Irlanda, se casó con Midir, un dios del otro mundo que vivía en el túmulo de Bri Leith. La primera esposa de Midir, Fuamnach, estaba celosa y se sirvió de la magia para convertir a Etain primero en un estanque, luego en un gusano y finalmente en una bellísima mariposa cuya música y cuyo perfume se expandían por los aires.

Midir estaba satisfecho de la nueva forma de Etain, por lo que Fuamnach recurrió de nuevo a la magia. Esta vez envió un viento que se llevó a Etain a un lugar rocoso, donde estuvo, privada de ayuda, durante siete años. Finalmente la encontró el hijo adoptivo de Midir, llamado Oengus. Éste conseguía que volviera a su forma humana por las noches, y vivieron juntos felizmente hasta que Fuamnach los encontró. Fuamnach conjuró otro viento y esta vez Etain fue metida en una copa de hidromiel. La mujer que llevaba la copa no se dio cuenta de que en su bebida había una mariposa y se tragó a Etain.

Etain se quedó nadando en el vientre de la mujer y volvió a nacer como muchacha humana 1.012 años después de su primera encarnación. Esta vez era Etain, hija de Etar, rey del Ulster. Cuando llegó a la edad adecuada, Eochaid Airem, rey de Irlanda se desposó con ella. Al descubrir que Etain había vuelto a nacer, Midir se dirigió a Eochaid para reclamarla. Pero Etain no quería dejar a su nuevo marido sin el permiso de éste, de modo que Midir retó a Eochaid a un torneo de ajedrez. Ganó él, pero cuando acudió a por el premio encontró cerradas todas las puertas del palacio de Eochaid. Mas esto no detuvo a Midir, que inmediatamente se presentó en el vestíbulo, apoderándose de Etain. Ambos, convertidos en cisnes, huyeron por el agujero de salida de humos del tejado.

Eochaid marchó a Bri Leith y asedió el túmulo durante nueve años. Finalmente salió Midir y prometió devolverle a Etain. Entonces aparecieron cincuenta mujeres, todas iguales que Etain. Eochaid las examinó cuidadosamente y, tras hacer su elección, volvió con ella a Tara.

Algunos años más tarde Midir reveló al rey que la mujer que había escogido no era Etain. Al huir con Midir en forma de cisne, Etain se hallaba embarazada de Eochaid. La mujer a quien Eochaid había tomado por su esposa era su propia hija.

Mientras tanto Eochaid había sido padre de un hijo que se convirtió en el héroe Conaire Mor, de modo que el galanteo de Etain dio origen a un dios.



Tain no es el relato de una lucha de animales de este mundo, sino que trata de bestias sobrenaturales en torno a las cuales se ha urdido una batalla mítica. El combate entre Don, el toro marrón, y Finnbennach, el toro blanco, simboliza la prolongada e inútil lucha entre el Ulster y Connacht, las más septentrionales de las cinco antiguas provincias de Irlanda. El hecho de que los toros ya se hubieran enfrentado ferozmente bajo diversas apariencias denota aquí la rivalidad tradicional entre las provincias.

El relato, compilado en un asentamiento cristiano, probablemente debió de ser objeto de alguna reinterpretación. Con todo perdura en él un contenido mitológico considerable: el guerrero sobrehumano Cuchulainn es el campeón de la causa del Ulster; en Connacht gobierna la reina-diosa Medb; y el destino de los dos reinos se encuentra en manos de Morrigan, la diosa de la muerte y también de la destrucción.

MORRIGAN

MORRIGAN ERA LA DIOSA CELTA suprema de la guerra. Acechaba en los campos de batalla llenando de furia a los guerreros y hurgando los cadáveres del bando derrotado. Tenía dotes proféticas y figura cambiante, adoptando aspecto de grajo o de cuervo.

Morrigan era una triple deidad que se hallaba presente en las leyendas irlandesas por sí misma o en forma de una de sus divinidades subsidiarias: Badb, Macha y Nemain. Combinaba la muerte y la destrucción con una intensa fuerza sexual y se supone que en las leyendas artúricas fue el modelo de Morgan Le Fay.

◀ *Cuchulainn conducido por la rueda brillante hacia la Tierra de las Sombras.*
▼ *La reina Medb de Connacht en su trono.*





DAGDA

DAGDA, LLAMADO el "Dios Bueno", el "Gran Padre" y el "Más Sabio", era el jefe de los Tuatha De Danann. Entre sus atributos se contaban un caldero mágico y un poderoso garrote dotado de ruedas. El caldero satisfacía a todos los que se alimentaban con su contenido, mientras que el garrote, además de matar a los enemigos, resucitaba a los amigos muertos. Dagda era capaz de modificar el clima y controlar las cosechas. Combinaba elementos de un padre celestial, un dios de las tormentas, una deidad guerrera, un dios de la fertilidad y del propio sol, si bien solía representársele como zafio e incluso cómico.

EL CICLO DEL ULSTER

TAL ES EL NOMBRE que recibe una compilación de leyendas épicas irlandesas en prosa; la más importante es un grupo denominado *Tain* o *La lucha de ganado de Cooley*. El manuscrito más antiguo, que data del siglo XII d.C., se titula *Libro del ganado de Dun*. De todos modos el origen de la leyenda es mucho más antiguo, pues se remonta al siglo VIII o incluso antes.



EL TORO MARRÓN DEL ULSTER

UNA NOCHE LA REINA Medb de Connacht y su marido, Ailill, se hallaban charlando acostados y se jactaban de sus posesiones. Estaban casi igualados, salvo por Finnbennach, el gran toro de cuernos blancos que era propiedad de Ailill.

Medb buscó en vano en su tierras un animal semejante hasta que oyó hablar de Donn, el magnífico toro marrón del Ulster que era propiedad de Daire mac Fiachniu. Daire estaba dispuesta a prestárselo a Medb durante un año si ésta se le hacía una oferta generosa, pero al embriagarse los enviados de la reina supo por ellos que pretendían hacerse con el animal con o sin su permiso. De modo que se negó a cooperar y escondió el toro.

Al oír las noticias Medb palideció y animó a Ailill a invadir el Ulster para apoderarse del toro marrón. Reunieron una gran fuerza de la que formaba parte una tropa bien disciplinada procedente de Leinster. La maléfica Medb, envidiosa de esa tropa, planeó devolverlos a su país o matarlos. Pero prevaleció la sensatez del consejo, que le recomendó repartir dicha tropa entre el resto de su ejército para extender su influencia positiva.

A continuación tuvo lugar un feroz combate entre las fuerzas de Connacht y las del rey Conchobar del Ulster en el que se enfrentaron familiares y viejos amigos lucharon entre sí. Durante mucho tiempo el gran guerrero Cuchulainn combatió al ejército de Connacht con una sola mano, pues era el único héroe del Ulster a quien no afectaba una maldición que debilitaba periódicamente a los hombres del país. Medb no logró derrotarle con trucos y trampas, por lo que Cuchulainn mató a muchos de sus hombres, unos enviados a batirse en combate singular y otros que le atacaban en grupos de cien. Finalmente los hombres del Ulster recuperaron sus fuerzas y, corriendo en ayuda de Cuchulainn, derrotaron al ejército de Medb.

Mientras tanto los exploradores de Medb habían encontrado al toro Donn y lo habían conducido de vuelta a Connacht junto con cincuenta terneras del rebaño de Daire que le seguían. Cuando el toro marrón se encontró con el animal de cuernos blancos de Ailill, inmediatamente se enfrentaron. Las enormes bestias bajaron su cornamenta y se batieron en tremenda lucha, desbocándose por toda Irlanda. Finalmente se vio que el toro marrón galopaba victorioso de vuelta al Ulster, diseminando las entrañas de Finnbennach por la llanura. Pero Donn, que estaba exhausto y mortalmente herido, murió al poco tiempo.

De modo que en el plazo de un mes murieron miles de hombres por un capricho abusivo y ninguna de las partes se quedó con el gran toro.



▲ *La reina Medb pide consejo a un druida sobre el héroe Cuchulainn.*

DECAPITACIÓN

LOS CELTAS CREÍAN que el alma se hallaba en la cabeza. Por ello decapitaban a los vencidos a modo de acto triunfal y conservaban sus cabezas como trofeos o se las ofrecían a los dioses en sus templos.

La decapitación es un rasgo destacado de los mitos célticos, en los que es común que las cabezas sigan vivas una vez separadas de los cuerpos. En el *Mabinogion*, Bran el Bendito es decapitado, lo que trae buena suerte a sus compañeros. En la leyenda irlandesa de Lomna, bufón de Finn mac Cool, se le corta la cabeza, que es clavada en una estaca, pese a lo cual sigue hablando. La enorme cabeza de Conall Cernach, héroe del Ulster, utilizada como vasija para beber leche, podía reanimar a los hombres del Ulster debilitados.

Otro aspecto común de este culto mítico de la cabeza es el juego de la decapitación, que figura en el festín de Briccriu, perteneciente al ciclo del Ulster, y en la leyenda de Gawain y el Caballero Verde. En estas leyendas se da gran importancia al valor o la cobardía de los personajes, así como a su honor. Al poner sus cabezas en el tajo, Cuchulainn y Gawain están dispuestos a arriesgarlo todo para probar su valor y su integridad.

▼ *Cuchulainn durante su viaje a Emain Macha.*



EL FESTÍN DE BRICCRIU

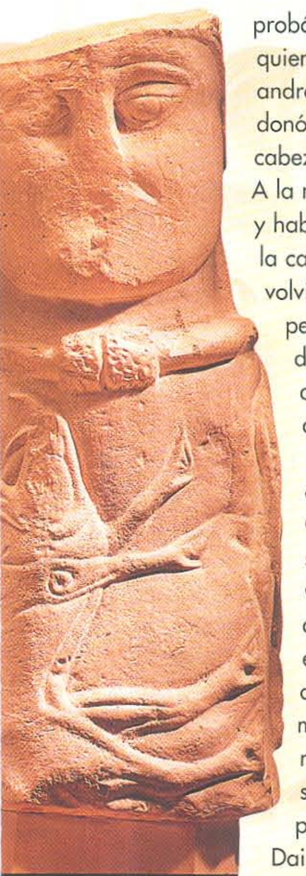
PARA IMPRESIONAR a sus invitados, Briccriu de la Lengua Envenenada construyó en Emain Macha una fantástica sala e invitó a un festín a todos los hombres del Ulster y de Connacht, rivales tradicionales. Mas nadie quiso acudir. Conocían perfectamente a Briccriu y su afición a la intriga. Pero les amenazó con tan terribles impuestos si se negaban que no tuvieron otra opción.

Ya en el festín era privilegio del guerrero más noble entre los presentes escoger la mejor pieza de carne. Briccriu se apresuró a aprovechar este protocolo heroico, en el que veía ocasión de provocar enfrentamientos. Dirigiéndose sucesivamente a los tres contendientes principales, Loegaire Buadach, Conall Cernach y Cuchulainn, les convenció para que reclamasen la pieza del campeón. Y para asegurarse de que se enfrentaran atizó además a sus esposas unas contra otras.

Tal y como Briccriu había planeado, se produjo una reyerta que sólo la sabiduría de Sencha mac Ailella pudo frenar sugiriendo que los tres héroes dejaran dirimir la disputa a la reina de Connacht, Medb. Tras una terrible ordalía Medb concedió el honor a Cuchulainn. Pero a su vuelta a Emain Macha, Loegaire y Conall afirmaron que la reina había sido engañada y se negaron a aceptar su veredicto.

De modo que los tres acudieron a Munster en solicitud del juicio del gran rey guerrero Cu Roi mac Dairi. Tras realizar nuevas pruebas de valor también éste escogió a Cuchulainn. Sin embargo, los otros dos volvieron a negarse a aceptar su derrota.

El problema seguía sin resolver hasta que una noche, estando reunidos en Emain todos los hombres del Ulster, entró en la estancia un gigante andrajoso. Éste retó a Loegaire, a Conall y a Cuchulainn a cortarle la cabeza, diciéndoles que a la noche siguiente volvería para decapitarlos a ellos. Los tres aceptaron. El primero que



probó fue Loegaire, quien decapitó al andrajoso; éste abandonó el lugar con la cabeza bajo el brazo. A la noche siguiente, y habiendo recuperado la cabeza, el gigante volvió para vengarse; pero Loegaire, cobardemente, se echó atrás negándose a someterse.

Lo mismo sucedió en el caso de Conall. Al llegar su turno, solamente Cuchulainn estuvo dispuesto a pagar el precio. Se arrodilló y esperó el mandoble, mas éste no llegó. El gigante se convirtió en el propio Cu Roi mac Dairi, que confirmó la decisión que había tomado anteriormente. A continuación, liberó a Cuchulainn de la ordalía y el héroe fue declarado campeón indisputado de Irlanda.

GIGANTES

LOS GIGANTES están presentes en la mitología celta de varias formas. Hay héroes, como el irlandés Finn mac Cool o el galés Bran, que son tan grandes que se les representa como gigantes. Hay también gigantes que son instrumentos en manos de los héroes, como Wrnach, cuya espada era uno de los objetos que Culhwch debía arrebatar de manos de Olwen. En otros casos los gigantes se enfrentan, como Cu Roi mac Dairi en el festín de Briccriu. Los restantes son bromistas y amables o existen para someter a hombres más débiles.

Las gigantas también son un rasgo de la mitología celta; Bebinn en el ciclo feniano o Cymidei Cymeinfoll en la leyenda de Branwen.

EL CICLO FENIANO

LOS FRAGMENTOS MANUSCRITOS más antiguos del ciclo feniano de Irlanda datan del siglo VIII d.C., aunque se supone que sus leyendas se retrotraen estilísticamente al siglo III d.C. De todos modos la primera síntesis completa de sus ocho partes principales no aparece hasta el siglo XII d.C. El ciclo está formado por gran cantidad de relatos en verso y en prosa de los que se supone que proceden las sagas artúricas.

El héroe sobrenatural de este ciclo es el poeta y adivino Finn mac Cool, versión tardía de un dios más antiguo, Lugh. Éste es jefe de una banda de guerreros irlandeses muy disciplinada, la Fianna, conjurados para defender al rey y escogidos por su fuerza y su valor.

La condición divina de Finn es confirmada por muchos rasgos de su vida. Es criado por una druida y se casa con una mujer encantada transformada en ciervo. Adquiere la sabiduría gracias a su relación con el Salmón del Conocimiento, tiene el don de la profecía, se sirve de la magia y es un guerrero sobrehumano.

De estas leyendas se dice en ocasiones que pertenecen al ciclo osiánico, referente al hijo mayor de Finn, el gran poeta y guerrero Oisin, que tiene presencia destacada en las leyendas tardías.

◀ *Se conservan piedras labradas que dan una idea de los personajes y protagonistas de la mitología celta.*

▼ *Ilustración de un manuscrito del siglo XV que muestra la coronación del rey Arturo.*



EL SALMÓN DEL CONOCIMIENTO

EL BARDO FINNECES llevaba siete años pescando en Linn Feic, a orillas del Boyne, con la esperanza de capturar a Fintan, el fabuloso Salmón del Conocimiento. Se había profetizado que quien se comiera este salmón recibiría el don del conocimiento ilimitado y que dicha persona sería llamada Finn. Finneces pescaba despreocupadamente hasta que un día un muchacho llamado Demna le pidió ser su pupilo.

Y al poco tiempo, para gran alegría de Finneces, capturaron a Fintan. Era el pez más hermoso que había visto y se lo dio a Demna para que lo cocinase. Le dijo al muchacho que en modo alguno lo probase, pues después de tanto tiempo no quería perder su oportunidad.

Lo que Finneces ignoraba es que Demna era el apodo del joven Finn mac Cool. Mientras cocinaba el salmón, Finn se quemó la piel del pulgar y se lo chupó para aliviar el dolor. De modo que probó el salmón, por lo que éste le transmitió inmediatamente su conocimiento.

Cuando Finneces lo supo, le dijo malhumorado a Finn que tenía que comerse el pescado entero. Así lo hizo éste, y desde entonces tuvo el don de ver el futuro.

DEIRDRE DE LAS PENAS

ANTES DEL NACIMIENTO de Deirdre, el druida Cathbad profetizó que sería muy hermosa y que sería motivo de grandes sufrimientos para el Ulster. En consecuencia, cuando nació algunos quisieron matarla. Pero el rey Conchobar creyó poder cambiar el destino de Deirdre ocupándose de su crianza y desposándose con ella cuando llegara a la edad.

En un alojamiento escondido, Deirdre fue criada por Leborcham, nodriza de Conchobar, hasta convertirse en la hermosa joven que Cathbad había anunciado y estar casi a punto de desposarse con el rey. Pero un día Deirdre vio a un cuervo que bebía la sangre derramada sobre la nieve de un ternero recién descuartizado y preguntó a Leborcham si todos los maridos eran grises y arrugados como Conchobar o si había alguno con labios rojos como la sangre, piel blanca como la nieve y cabello negro como el cuervo. A Leborcham, olvidando la profecía, se le escapó que Naoise, hijo de Uisnech, tenía dichas cualidades, y Deirdre decidió inmediatamente conocerlo.

Ella preparó un encuentro y ambos se enamoraron de inmediato. Pero Naoise sabía que Deirdre estaba prometida al rey, por lo que se resistía a seguir adelante. Mas Deirdre amenazó con comprometerlo, de modo que para preservar su honor Naoise pidió ayuda a sus hermanos Ardan y Ainnle, y los amantes huyeron a Escocia.

Conchobar, enfurecido, les persiguió con un ejército. Se produjeron terribles combates, pero al cabo de un tiempo Conchobar tuvo que pedir una tregua. Envió a tres guerreros, Fergus mac Roich, Dubthach Doeltenga y Cormac, para que invitasen a los fugitivos a volver a casa y les garantizasen su seguridad. Pero en cuanto volvieron al Ulster Conchobar rompió su palabra e hizo que Eogan mac Durthacht matara a los tres hijos de Uisnech.

A Fergus y a sus hombres esta traición les enfureció. Atacaron a Conchobar matando a trescientos de sus hombres y luego desertaron huyendo a Connacht, rival tradicional del Ulster.

De modo que la profecía de Cathbad se cumplió y Deirdre no hallaba consuelo. Conchobar se desposó con ella, mas no eran felices. Al cabo de un año Conchobar preguntó a Deirdre cuáles eran las dos cosas que más le disgustaban. Deirdre repuso que le odiaba a él más que a nadie, y después de él, a Eogan mac Durthacht. Entonces el rey decidió que, tras haber pasado un año con él, ella pasaría el siguiente con Eogan. Pero camino de la corte de Eogan, Deirdre se tiró del carruaje y murió.



◀ *Deirdre con la cabeza cortada de su amante Naoise, asesinado por el celoso rey Conchobar.*

AMANTES DIVINOS

EN MUCHOS MITOS celtas el amor es un tema de importancia central. Puede tratarse de amor entre dos personajes sobrenaturales o entre una divinidad y un ser humano. Con frecuencia intervienen tres personas: un joven apuesto, una muchacha o mujer hermosa y un pretendiente sin éxito o un marido a veces mucho más viejo. Las leyendas irlandesas de Diarmaid y Grainne y de Deirdre y Naoise son típicas de estos triángulos amosorosos con resultados frecuentemente trágicos. La leyenda galesa de Pwll y Rhiannon se asemeja a las irlandesas. En esta leyenda las trampas contra Gwawl, pretendiente rechazado



▲ *Finn mac Cool de joven en compañía de la princesa Tasha.*

de Rhiannon, causan el encantamiento de Dyfed, que hace desaparecer a todos menos a los protagonistas del relato.

En la mitología irlandesa también está presente la noción de la realeza y soberanía sagradas, en virtud de las cuales la unión del rey y la diosa del amor y la fertilidad garantiza la prosperidad de la tierra. Es frecuente que la diosa aparezca en forma de bruja, pero cuando el rey cumple su deber, se vuelve joven y hermosa.

La imagen del amor y el matrimonio divinos es frecuente en los hallazgos arqueológicos relacionados con la religión pagana de los celtas. Las parejas divinas se veneraban en inscripciones y esculturas, en las cuales figuraban como símbolo de armonía, salud, riqueza, protección y abundancia.

LA PERSECUCIÓN DE DIARMAID Y GRAINNE

FINN MAC COOL, jefe de la Fianna, estaba haciéndose viejo, pese a lo cual decidió volverse a casar. Tras arduas deliberaciones escogió a Grainne, hija de Cormac mac Airt, rey de Tara. Grainne no podía amar a un hombre viejo y en el festín nupcial se interesó por un apuesto guerrero llamado Diarmaid. Entonces se hizo con una poción adormecedora y, una vez dormidos todos los invitados a la boda excepto Diarmaid, Grainne le pidió que la llevara lejos.

Diarmaid, que era leal a Finn, al principio se negó. Pero Grainne puso en tela de juicio su virilidad y entonces él consintió. Y tomando algunos caballos y un carro del establo, se fueron mientras todos seguían durmiendo.

Cuando Finn despertó y se percató de lo sucedido se enfureció. Había perdido a su nueva esposa y a uno de sus mejores lugartenientes. Ordenó a la Fianna que les diera caza con la ayuda de mastines sin concederles un momento de descanso hasta su captura.

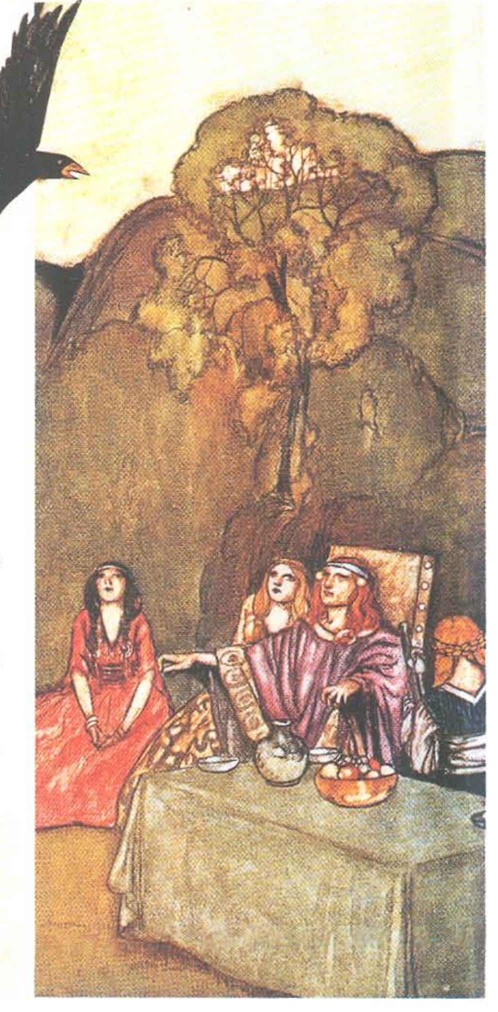
Diarmaid y Grainne huían aterrorizados y los perseguidores seguían tras sus huellas. La persecución era tan encarnizada que apenas tenían tiempo de comer ni de dormir. Sólo pudieron obtener algún descanso gracias a la magia de Angus, padrino de Diarmaid, que les dejó su manto de la invisibilidad. Durante 16 años viajaron por toda Irlanda durmiendo incómodamente, comiendo lo que cazaban o recolectaban y pasando muchas aventuras con la protección de fuerzas naturales y sobrenaturales.

Finalmente Angus y el padre de Grainne se reunieron y solicitaron el perdón de la pareja. Finn accedió a interrumpir su caza si Diarmaid prometía no mostrarse con Grainne. En Tara se celebró un festín de reconciliación y el rey Cormac mac Airt devolvió sus tierras a Diarmaid.

Durante algunos años Diarmaid y Grainne fueron felices. Sin embargo, Finn no había dejado de odiar a Diarmaid y un día consiguió que acudiera con él a una cacería en pos del Jabalí de Boann Ghulban. Estaba profetizado que Diarmaid encontraría la muerte en lucha con esta bestia, que en realidad era su hermanastro encantado.

Como había sido predicho, Diarmaid fue mortalmente herido, y su única oportunidad de salvarse eran los poderes mágicos de Finn. Finn podía reanimar a los guerreros agonizantes dándoles agua con sus propias manos. Éste fue en busca de Diarmaid, pero en su camino desde la fuente el agua se le cayó por dos veces. A la tercera lo logró, pero ya era demasiado tarde: Diarmaid había muerto.

▼ *El cuervo de mal augurio acude a Cuchulainn.*



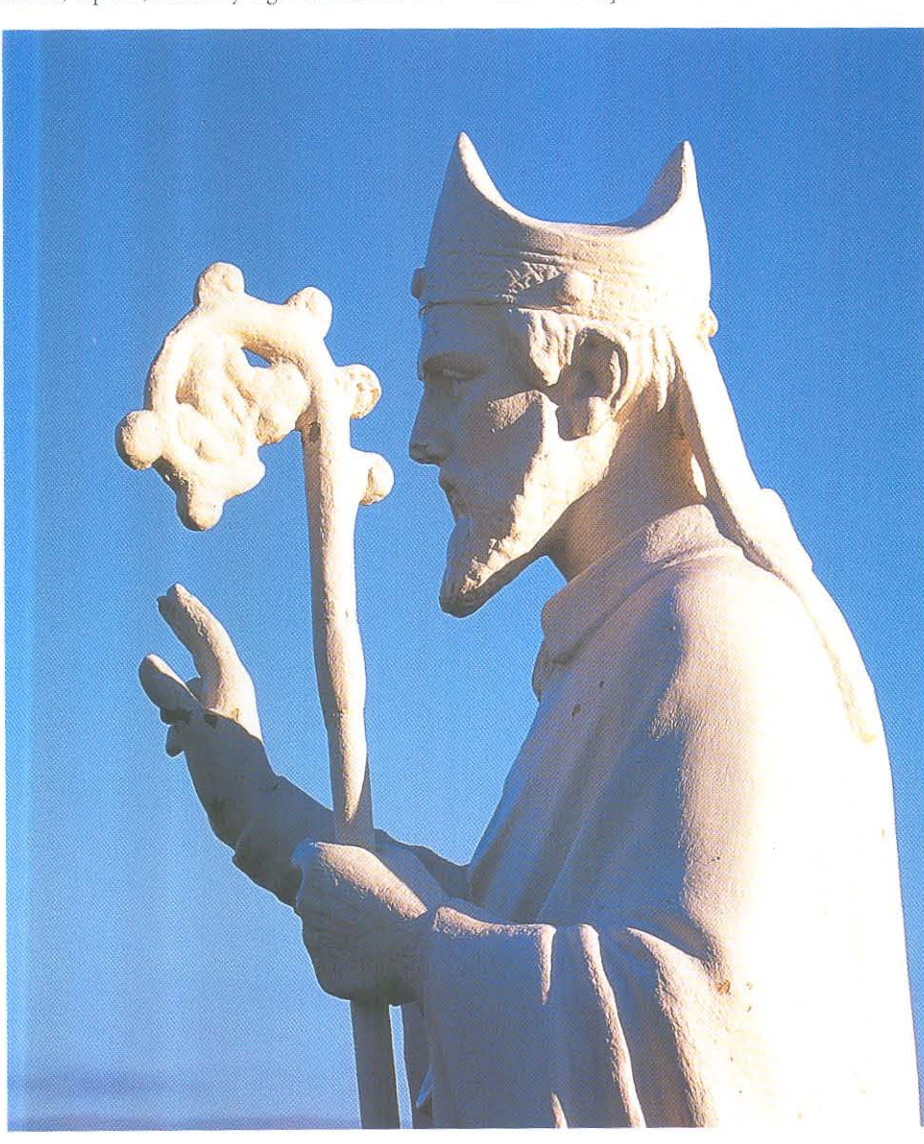
ANIMALES

EN LA MITOLOGÍA CELTA aparecen diversas criaturas, sean salvajes o domesticadas. Oisin y Lanval son transportados al otro mundo en magníficos caballos blancos; Ulster y Connacht se representan como toros enfrentados; Culhwch está relacionado con los cerdos; Etain se convierte en una bella mariposa; Finn recibe el conocimiento de un salmón; las penas de Deirdre se inician cuando ve a un cuervo bebiendo la sangre de un ternero descuartizado; san Patricio se presenta en forma de ciervo; y Pwll pasa al otro mundo mientras da caza a un ciervo.

Los animales tenían un papel muy importante en la vida de los celtas, como se refleja en sus relatos. Los caballos, por ejemplo, eran animales llenos de prestigio y admirados por su belleza, rapidez, bravura y vigor sexual. Por ello se convirtieron en símbolo de los guerreros selectos de la aristocracia. ¿Qué mejor animal para llevar a un héroe al otro mundo? El ganado vacuno cubría la mayor parte de las necesidades cotidianas de los celtas: carne, productos lácteos, cuero, huesos y cuernos para hacer herramientas. Los bueyes eran básicamente animales de tiro, mientras que los toros reflejaban la fuerza y la riqueza de sus propietarios.

La caza era tanto un deporte como una actividad prestigiosa, y entre el cazador y su pieza se establecía un lazo espiritual. De modo semejante se trataba con respeto a animales como el jabalí, cuya carne estaba presente en los festines. Los sacrificios de animales conmovían al otro mundo.

▼ *San Patricio, que convirtió a Oisin al cristianismo.*



OISIN EN LA TIERRA DE LA ETERNA JUVENTUD

UN DÍA OISIN SALIÓ de caza con su padre, Finn mac Cool, y su grupo de guerreros escogidos, la Fianna. Se unió a ellos un hermosa mujer con aspecto de hada sobre un caballo blanco. Se llamaba Naim del Cabello Dorado y dijo que había ido para llevarse a Oisin consigo a Tir na nOg, la Tierra de la Eterna Juventud.

Naim les contó que amaba a Oisin desde que hacía unos años ella y su padre recorrieran Irlanda cabalgando. Entonces había visto a Oisin corriendo por los prados como un joven ciervo y le había parecido un perfecto cazador y guerrero. Durante siete años y siete días había vuelto, invisible, para verle crecer, hasta que su padre le dio la autorización para declararle su amor.

Naim lanzó un hechizo sobre Oisin para que también él la amara, tras lo cual cabalgaron juntos sobre el corcel blanco de Naim cruzando lagos, ríos y el brumoso mar hasta llegar a Tir na nOg. Allí se casaron y vivieron felices durante trescientos años, que a Oisin le parecieron sólo tres semanas.

Finalmente Oisin sintió nostalgia de su país y decidió visitar a su padre y a sus amigos. Naim hizo todo lo que pudo para disuadirle de volver a Irlanda. Mas no pudo hacerle cambiar de opinión, de modo que le dio para el viaje su caballo blanco advirtiéndole de que no desmontara en ningún momento, pues de lo contrario no volvería jamás.



Cuando Oisin llegó a Irlanda encontró que todo había cambiado. El paisaje era diferente, su padre y la Fianna habían muerto hacía mucho tiempo y reinaba una nueva fe. Oisin, profundamente entristecido, inició su viaje para volver con su feérica esposa. Pero al poco encontró a un grupo de campesinos que intentaban cargar una pesada piedra en un carro y que le pidieron ayuda. Oisin asintió



de buena gana, pero al detenerse se le rompieron las riendas y cayó a tierra. Inmediatamente el caballo se desvaneció y Oisin se transformó de modo espectacular en un hombre viejísimo, ciego y a punto de morir.

Fue conducido a presencia de san Patricio, que recorría el país predicando la nueva religión y el santo le recibió en la nueva fe. Además puso por escrito algunas historias de los viejos tiempos, cuando Oisin y la Fianna gobernaban el país. Pero el guerrero-poeta y el mundo que había conocido pronto desaparecieron para siempre.

ANTIGUOS MITOS GALESES

LA OBRA MAESTRA de la literatura galesa medieval es el *Mabinogion*, formado por las Cuatro Ramas o relatos de Mabinogi y otras leyendas, hasta un total de doce.

Los manuscritos más antiguos del *Mabinogion* que han llegado hasta nosotros son *El libro blanco de Rhydderch* y *El libro rojo de Hergest*, que datan del siglo XIV. Pero las leyendas deben de ser bastante anteriores, pues contienen muchos antiguos elementos célticos, como héroes semejantes a los dioses, animales encantados y amor a los banquetes y al otro mundo. En la época en que se escribieron fueron combinadas con elementos de la caballería, como los caballeros errantes y las damas en apuros, procedentes de influencias continentales posteriores.

Las Cuatro Ramas, tres de las cuales se refieren al héroe Pryderi son las leyendas de Pwll, Branwen, Manawydan y Math. Las historias restantes se reparten en dos grupos: "Cuatro leyendas nativas independientes" y "Tres relatos". La leyenda de Taliesin se incluyó en recopilaciones posteriores.

Entre las "Leyendas nativas" destaca la más antigua leyenda artúrica galesa superviviente, *Culhwch y Olwen*, que presenta aspectos estilísticos, vocabulario y costumbres del siglo XI. En esta leyenda Arturo está a medio camino entre un jefe celta tosco y de un rey cortés.

LA FAMILIA

LAS TRIBUS CELTAS o *tuath* eran gobernadas por reyes mediante asambleas generales del pueblo. Las comunidades celtas, rígidamente jerarquizadas, estaban divididas en cuatro grupos principales: nobles, guerreros, granjeros e intelectuales. Estos últimos podían ser hombres santos (druidas), poetas (bardos) o artesanos habilidosos, como los trabajadores del metal. Para los celtas el parentesco era importante, pues vivían, trabajaban y luchaban en familias extensas que podían estar formadas por centenares e incluso millares de "parientes". Es comprensible, pues, que en el curso de sus viajes héroes como Culhwch o Peredur no reconocieran a una "tía" o a un "primo".

Las leyendas galesas de las Cuatro Ramas de Mabinogi giran en torno a dos grandes familias divinas: las casas de Don y de Llyr. Don, diosa madre emparentada por parte de madre con la gaélica Ana, está casada con Beli Mawr, el Bile de los irlandeses. Sus descendientes son los hijos de la luz o del cielo, semejantes a los Tuatha De Danann de la mitología irlandesa.

En cambio los descendientes del dios del mar, Llyr (el gaélico Lir), se parecen más bien a los fomorianos y son considerados restos de una época más antigua y menos luminosa. Bran el Bendito y Branwen son hijos de Llyr.

Es frecuente que se presente a las dos familias enfrentadas, si bien, como sucede con sus equivalentes irlandeses, establecen alianzas por matrimonios cruzados.



◄ *El caldero de Gudenstrup, uno de los más célebres y hermosos que se conservan.*

BRANWEN, HIJA DE LLYR

BRANWEN ERA hermana de Bran el Bendito de Gales. Para lograr la paz entre Gales e Irlanda fue desposada con el rey irlandés Matholwch. Pero su otro hermano, Efnisien, se opuso al matrimonio y ofendió a Matholwch cuando viajaba a Harlech para la boda mutilando a sus caballos tan gravemente que hubo que sacrificarlos.

Bran apaciguó a sus invitados con disculpas y regalos, el más precioso de los cuales era un caldero mágico de origen irlandés que podía devolver la vida a los guerreros muertos, si bien privados de la palabra.

Branwen fue llevada a Irlanda como esposa del rey Matholwch y durante algún tiempo vivieron felizmente. Pero el resentimiento del rey, alimentado por sus consejeros, creció hasta el punto de que empezó a culpar a su mujer. La confinó a las cocinas, donde era objeto a diario de los malos tratos de los criados, y tomó medidas para asegurarse de que Bran no la encontrara. Pero Branwen entrenó a un estornino para que llevara un mensaje a su hermano, quien respondió invadiendo Irlanda.

Bran, que era un gigante, vadeó el mar de Irlanda llevando sobre sus espaldas a su flota y a sus tañedores de arpa y de laúd. Los irlandeses se retiraron al otro lado del río Shannon y destruyeron el puente. Pero el tamaño de Bran era tal que, formando un puente, logró que su ejército cruzara el río.

Para tranquilizar a Bran, Matholwch le dijo que cedía la corona al hijo que Branwen le había dado. Pero durante la investidura Efnisien se sintió desairado y lanzó al muchacho al fuego. La lucha se reanudó y los irlandeses, gracias al caldero mágico, llevaban las de ganar. Pero Efnisien destruyó el caldero e incluso a sí mismo y los galeses vencieron dejando con vida sólo a siete hombres.

El propio Bran fue mortalmente herido por un dardo mágico y ordenó que le cortaran la cabeza y la llevaran al monte Blanco de Londres, donde había de ser enterrada mirando al este a fin de detener a los invasores. En su camino, los hombres que formaban la partida se quedaron siete años en Harlech. Visitaron el otro mundo de Gwales y pasaron ocho años en Pembroke. A todo esto, la cabeza seguía viva sin desfallecer; de hecho, era un magnífico compañero.

Al final se enterró la cabeza de Bran según sus propias instrucciones. En cuanto a Branwen, murió en Gales con el corazón destrozado lamentando que por su causa yacieran en ruinas dos grandes países.

▼ *Detalle del magnífico caldero de Gudenstrup.*



CALDEROS LEGENDARIOS

LOS CALDEROS legendarios son un rasgo frecuente de las mitologías irlandesa y galesa. Unos, como el de Dagda, nunca se vaciaban, excepto en manos de los cobardes; otros, como el de Bran, devolvían la vida a los muertos; mientras que otros contenían *greals* o infusiones de sabiduría. Finalmente el caldero mágico se convierte en el Santo Grial, que ofrecía la inmortalidad a quienes lo ganaban.

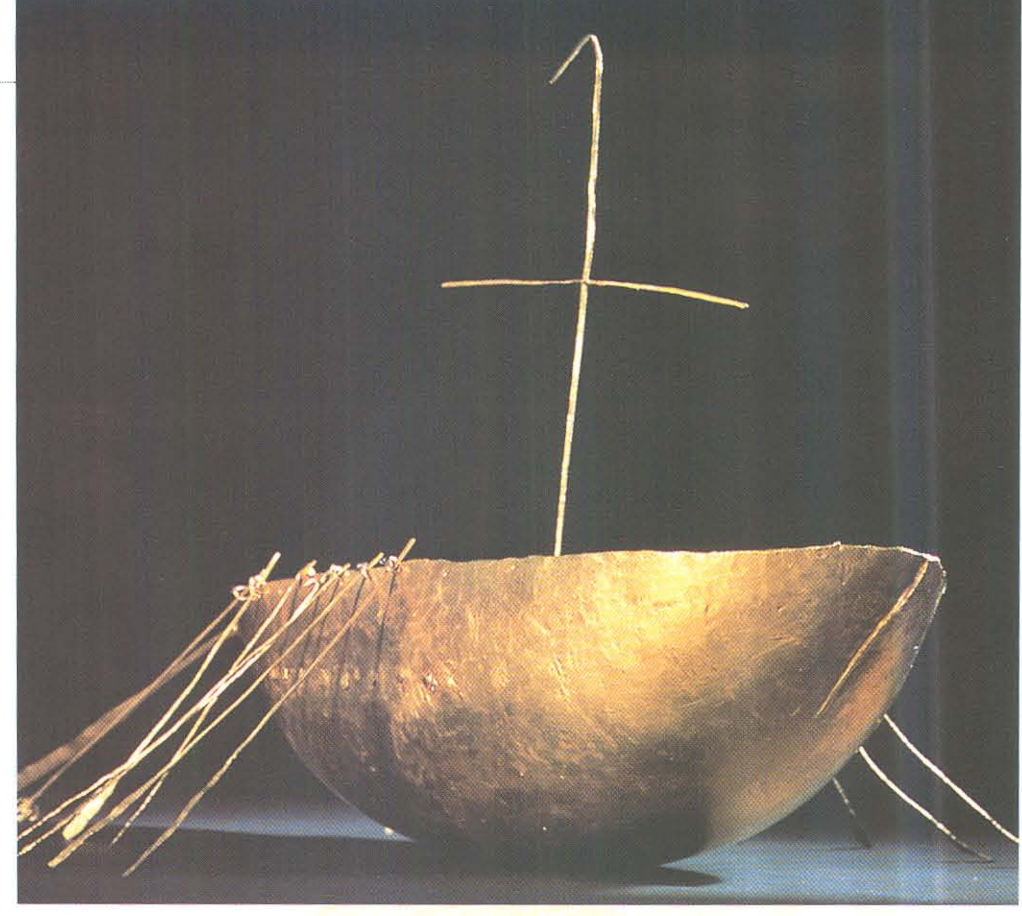
Los calderos celtas del periodo pagano que han llegado hasta nosotros son de bronce, cobre o plata y están ricamente decorados. El mejor es el caldero de Gundestrop, del siglo I a.C., que muestra lo que se supone es la figura en relieve del dios Cernunnos llevando un torques y una serpiente.

EL OTRO MUNDO

ANTES DE HACERSE cristianos los celtas carecían del concepto de un cielo o un infierno que premiara o castigara sus vidas terrenales. Creían que el renacimiento en la otra vida era automático. Esta creencia en la otra vida era tan firme que incluso pactaban el pago de las deudas cuando se encontraran en él. Esto explica también el modo heroico en que se lanzaban al combate, sin dar muestras de temor a la muerte.

El otro mundo del mito celta es un reino invisible de dioses, espíritus, hadas y gigantes que adoptan diversas formas. Unas veces es un paraíso que atrae a soñadores como Oisin, y otras un purgatorio. Cuando eran llevados al mundo inferior, los Tuatha De Danann vivían en cómodos *sidhe*, que eran en realidad cámaras de enterramiento prehistóricas. Mientras que los fomorianos, anteriores a ellos, estaban condenados a permanecer mojados bajo lagos y mares.

En el mito céltico, la división entre lo visible y lo invisible no está claramente definida. Los profetas viven en ambos mundos, mientras que los héroes, como Cuchulainn y Finn mac Cool, visitan con frecuencia el otro mundo. Pwll erraba cazando por el otro mundo cuando ofendió a Arawn, deidad invernal. Por su error se vio obligado a intercambiarse con él durante un año y a combatir en la batalla anual con Hafgan, espíritu del verano.



▲ *El barco de Broighter, que es probablemente una ofrenda votiva a Manannan mac Lir, rey del océano.*

EL SEÑOR DEL OTRO MUNDO

UN DÍA, MIENTRAS cazaba, Pwll, príncipe de Dyfed, ofendió a Arawn, rey del otro mundo, apartando a sus sabuesos de un venado que habían capturado. Para hacer las paces aceptó una propuesta.

Había un rey vecino llamado Hafgan que siempre amenazaba el reino de Arawn. Éste pidió a Pwll que adoptara su aspecto y que pasara en su lugar un año en el otro mundo. Al cabo de este tiempo tenía que matar a Hafgan.

Pwll estaba dispuesto a ello, pero le preocupaba lo que sucediera en sus tierras durante su ausencia. Arawn ya había pensado en esto: adoptaría el aspecto de Pwll y ocuparía su puesto en Dyfed. Esto satisfizo a Pwll e intercambiaron su apariencia. Pero antes de partir Arawn avisó a Pwll de que si Hafgan era herido por segunda vez tras recibir una herida mortal, volvería a la vida. Pwll se comportó honrosamente y, aunque la esposa de Arawn creyó que era su marido, no yació con ella ni una vez. Al cabo de un año mató a Hafgan con una única flecha y volvió a su país, comprobando que su reino había estado en buenas manos. Cuando contó a su pueblo lo sucedido le dieron el título de Señor del otro mundo.

VIAJES AL OTRO MUNDO

EL *IMRAM* o viaje es un tipo de narración irlandesa de las épocas antigua y media en que los viajeros exploran otro mundo, por lo general un archipiélago de islas encantadas del océano occidental. Es típico en este sentido el *Imram Brain*, de los siglos VII u VIII, o *Viaje de Bran, hijo de Febal*. El objetivo de Bran en el otro mundo es la Tierra de las Mujeres, donde no hay penas, invierno ni necesidades. Tras muchas aventuras vuelve a su país y descubre que en su ausencia ha pasado mucho tiempo. Su familia y amigos han muerto hace mucho y su viaje se recuerda como una leyenda antigua. También hicieron notables viajes Maile Duin y san Barandán.



◀ *Representación religiosa de san Patricio.*

Muchos mitos en torno a los santos están relacionados con la simpatía celta por los animales y con su afición a los cambios de forma. También de san Patricio se dijo que podía adoptar forma de ciervo para evitar a sus enemigos. San Ciaran de Clonmacnoise enseñó a un zorro a llevar su ejemplar de los salmos; a san Kevin de Glendalough una nutria le devolvió su salterio cuando se le cayó en un lago, y san Columbano de Iona sometió al monstruo del lago Ness.

SABIOS Y PROFETAS

EL SABIO MÁS CÉLEBRE de la mitología celta es Merlín, consejero de Arturo. Pero hubo otros muchos, entre ellos Amairgin, Cathbad, Mug Ruith y Taliesin. Estaban en contacto con el otro mundo e inspiraban gran veneración.

Muchos de ellos eran druidas, voz que procede de la palabra celta que significa "roble", un árbol al que consideraban sagrado. Tenían prohibido poner por escrito sus secretos. Su sabiduría se transmitía de generación en generación por medio de versos que tenían que memorizar. Como consecuencia, con ellos murieron las leyes, las historias, las tradiciones y las fórmulas mágicas que a un novicio le costaban 20 años aprender.

SANTOS CELTAS

AUNQUE DE FORMA censurada, el cristianismo preservó la mitología celta, incorporando al tiempo elementos mitológicos en sus propias tradiciones. Adaptó especialmente leyendas de guerreros y héroes celtas a modo de acontecimientos maravillosos de las vidas de los santos. Desde luego, los santos no podían destacar en la batalla, pero podían obrar milagros para contribuir a la predicación.

Es a san Patricio a quien más milagros se atribuyen. Muchos de ellos se producen en su lucha contra los druidas, que eran quienes más tenían que perder con la expansión de una nueva fe. En Tara, corte del rey Loegaire, san Patricio tuvo que vencer por medios milagrosos a dos druidas, Lochru y Lucetmail, para convencer al rey y a toda su corte de que se convirtieran al cristianismo.

EL LLANTO DEL CIERVO

SAN PATRICIO Y SU DISCÍPULO, Benen, se hallaban camino de Tara con la intención de convertir a la nueva fe al rey de Irlanda, Loegaire mac Neill, y a todos sus seguidores. Era por Pascua, y al acercarse a la ciudadela san Patricio se detuvo para celebrarla encendiendo una hoguera.

Aquella misma noche también Loegaire preparaba una hoguera; celebraba la festividad de Beltaine, en la que durante siglos su pueblo había encendido hogueras para festejar el renacer de la primavera. Pero tan pronto como su fuego hubo empezado a arder, vio en el horizonte la hoguera de san Patricio. Irritado por esta competencia pidió consejo a sus druidas, quienes profetizaron que la llama de

▼ *El rey Arturo y sus caballeros, ilustración del siglo XV.*



▲ *Los caballeros en torno a la Mesa Redonda, en cuyo centro se halla el Santo Grial.*

san Patricio ardería eternamente y que superaría a la suya. Esto irritó aún más a Olegaire, quien se propuso evitar que tal cosa sucediera.

El rey se lo tomó como un reto y condujo un ejército al exterior de Tara para enfrentarse al santo. Al acercarse vio que san Patricio levantaba los brazos en oración; a continuación descendió una niebla que oscureció la escena. Al aclararse el aire no había señales de san Patricio ni de su compañero. Pero cuando Loegaire volvió a avanzar, pudieron verse un ciervo y un cervatillo que se dirigían a Tara.

MANUSCRITOS CELTAS ILUMINADOS

LA CRISTIANDAD contribuyó a la conservación de la mitología celta adaptando sus leyendas a modo de acontecimientos milagrosos de las vidas de los santos celtas. Ciertas hazañas de san Patricio, por ejemplo, se hacen eco de las de Cuchulainn. También las imágenes simbólicas de animales y plantas fueron adaptadas: es el caso de san Columbano, nombre que significa "paloma". Estas imágenes, trazadas con el estilo decorativo tradicional de los celtas paganos, produjeron los magníficos manuscritos iluminados obra de los misioneros cristianos de los siglos VII y VIII d.C. Los más famosos son el *Libro de Durrow*, los *Evangelios de Lindisfarne* y el *Libro de Kells*.

ARTURO

ARTURO ESTÁ presente en la mitología galesa, la irlandesa y otras mitologías célticas. Probablemente fue un guerrero que vivió en Gran Bretaña a fines del siglo V y que alcanzó la fama por resistirse a los sajones. Pero en la Edad Media él y sus caballeros fueron absorbidos por el mito, compartiendo muchos atributos de Finn mac Cool y de la Fianna.

Las referencias más antiguas a Arturo figuran en un poema galés de Aneirin (siglo VI d.C.), en los escritos del monje británico Gildas (siglo VI d.C.) y en los del historiador celta Nennius (siglo VIII d.C.). Una historia latina de Gales del siglo X da una lista de sus victorias y narra su derrota en la batalla de Camlan.

RELATOS ARTÚRICOS

SUS ORÍGENES SON OSCUROS. El más antiguo es *Culhwch y Olwen*, narración plenamente artúrica en una lengua céltica, mientras que el poema galés del siglo X titulado "El botín de Annwn" es un prototipo de la búsqueda del Grial. Los relatos artúricos se popularizaron en la literatura irlandesa debido a sus semejanzas con los de Finn mac Cool y la Fianna, si bien el Arturo irlandés es un invasor rapaz.

Fue Geoffrey de Monmouth quien dio inicio al mito popular del rey Arturo. Su *Historia de los reyes de Britania*, del siglo XII, inspiró al poeta normando Wace, cuya versión presentaba un aspecto más cortesano e introducía la Mesa Redonda. Más adelante, también en el siglo XII, el relato fue difundido por el poeta francés Chrétien de Troyes, quien introdujo en él nuevos elementos de origen continental. Añadió además el concepto del amor cortés y presentó la versión más antigua de la leyenda del Grial.

Posteriormente Layamon escribió una versión inglesa con el añadido de algunas tradiciones populares célticas, y en el siglo XIII se registra una contribución germánica. En el siglo XIV se escribió la mayor leyenda artúrica del inglés medieval, *Sir Gawain y el Caballero Verde*, y en el XV sir Thomas Malory dio su forma final a la saga con *La muerte de Arturo*.

CAMBIOS DE FORMA

LA CAPACIDAD PARA CAMBIAR de forma o transformarse en otro objeto o criatura es común en la mitología celta. Morrigan, la terrorífica diosa irlandesa de la guerra, aparece en forma de cuervo que se alimenta de los cuerpos de los guerreros caídos. Arawn, rey del otro mundo galés, cambia su forma con la de Pwll; y Sadb, madre hechizada de Oisin, adopta forma de gamo hembra.

Merlín, desde luego, también puede cambiar su propia forma, así como las de los demás. Facilitó la unión de Uther, padre de Arturo, e Igraine, esposa de Gorlois, duque de Cornualles, pronunciando un ensalmo para que Uther adoptara temporalmente la forma de Gorlois.



▲ *Jabalí de bronce utilizado probablemente como ofrenda votiva. Las representaciones de jabalíes son muy abundantes en el arte celta.*

AGUA

PARA LOS CELTAS EL AGUA era creadora y al mismo tiempo destructora de la vida, imágenes opuestas que se reflejan en las distintas versiones de la muerte de Merlín.

En *La muerte de Arturo*, de sir Thomas Malory, Merlín es seducido por la intrigante y tentadora Nimue. Ésta es hermana de una divinidad marina británica, Dylan, y en ocasiones se identifica con la Dama del Lago. Nimue engaña a Merlín para que le revele los secretos de su magia, y cuando ha aprendido de él todo lo posible, utiliza su sabiduría para encerrarle en una cueva para siempre. He aquí una muestra de la desconfianza céltica en las hadas y de los peligros de asociarse a ellas en exceso.

En la versión bretona la asociación de Viviana con el agua se aprecia en la presencia de una fuente en el lugar en que Merlín y ella se encuentran, el bosque de Broceliande. Se enamoran y el mago se sirve de sus habilidades para retirarse del mundo. La historia termina positivamente al retirarse los amantes para siempre a su Jardín de la Felicidad.

Nimue y Viviana son, desde luego, el mismo personaje, y sus naturalezas opuestas reflejan las distintas facetas del agua tal como la presentan diferentes tradiciones narrativas. La última versión, la bretona, es la más romántica de su época.

CULHWCH Y OLWEN

CULHWCH RECIBIÓ EL NOMBRE de la porqueriza en la que había nacido. Siendo muy joven irritó a su madrastra, quien acabó jurando que no conocería a ninguna mujer hasta que ganara la mano de Olwen, la hermosísima hija del gigante Ysbaddaden.

Culhwch acudió a la corte de su primo Arturo en busca de ayuda. Allí se había reunido un grupo de personajes extraordi-



◀ *Poema francés del siglo XIV que describe la huida del rey Arturo del emperador Lucius.*

narios para buscar el castillo de Ysbaddaden. En sus viajes encontraron al pastor de los gigantes, cuya esposa resultó ser tía de Culhwch. Cuando ésta supo de su búsqueda se resistió a ayudarle, pues había perdido a manos del gigante a veintitrés de sus veinticuatro hijos. De todos modos preparó un encuentro entre Culhwch y Olwen. Olwen era más bella de lo que Culhwch podía imaginar, por lo que le juró su amor eterno. También Olwen estaba enamorada, pero no quería dejar a su padre sin su consentimiento, pues sabía muy bien que su destino era morir el día en que ella se casase. Culhwch tenía que presentarse a Ysbaddaden, le dijo ella, y preguntarle qué aceptaría a cambio de la mano de Olwen.

Culhwch y sus compañeros se abrieron camino combatiendo hasta el castillo, donde Ysbaddaden les tuvo tres días esperando su respuesta. Finalmente cedió, entregando a Culhwch una desesperante relación de hazañas a realizar. En total eran 39, muchas de ellas relacionadas con la caza de Twrch Trwyth, hijo del príncipe Taredd, que había sido mágicamente transformado en jabalí. Ysbaddaden tenía especial interés por conseguir un peine y unas tijeras de entre las orejas del jabalí: ninguno de los suyos tenía fuerza suficiente para hacerle un buen afeitado.

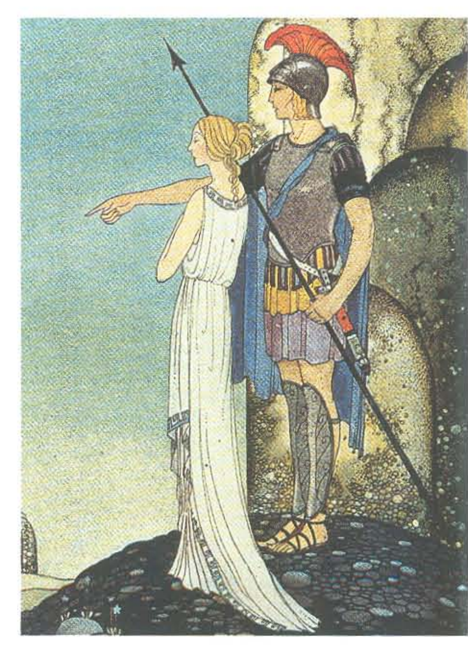
Finalmente el propio Arturo dirigió la expedición que logró seguir la pista de Twrch Trwyth y de sus siete jabatos hasta Tsgeir Oervel, en Irlanda. Tras una larga y sangrienta batalla Arturo y sus hombres les persiguieron a lo largo del mar de Gales. Allí siguieron haciendo estragos hasta que arrojaron al jabalí al río Severn. Y mientras el animal luchaba contra la corriente, dos hombres de Arturo le arrebataron las tijeras y el peine que tenía entre las orejas.

Culhwch regresó al castillo de Ysbaddaden con ellos y todos los demás objetos que había sido retado a reunir. Reclamó a Olwen como esposa y afeitaron las barbas del gigante. A continuación Goreu, último hijo superviviente del pastor, cortó la cabeza de Ysbaddaden y la clavó en una estaca.

LA HIJA DEL GIGANTE

LA HISTORIA de Culhwch y Olwen que cuenta el *Mabinogion* es una de las más importantes para los estudiosos de la leyenda artúrica por su autenticidad céltica. Probablemente fue escrita por vez primera en el siglo XI, si bien su dependencia de textos irlandeses previos muestra que procede de una tradición más antigua.

▼ *Jasón y Medea recuperan el vellocino de oro.*



Probablemente más interesante para los estudiosos que el propio relato es la lista de los personajes artúricos que presenta. Culhwch menciona por sí solo 200 nombres, que forman un inventario de la corte de Arturo. De igual importancia es la antigüedad del texto, con su tratamiento carente de adornos de temas que aparecen en relatos posteriores con ornamentos medievales de origen continental.

La leyenda tiene diversos elementos sobrenaturales. Por ejemplo, en el héroe hay una evocación del cambio de forma; su nombre significa "porqueriza" y su relación de nacimiento con los cerdos es desarrollada en su lucha final con Twrch Trwyth, príncipe transformado en jabalí. Además Culhwch es presentado como un héroe semejante a los dioses, radiante de la cabeza a los pies.

Hay además en el relato algunos elementos característicos. Se trata de la narración de una búsqueda que se asemeja a los trabajos de Hércules de la tradición clásica; y su argumento principal, similar al clásico de Jasón y Medea, pertenece a la categoría folclórica denominada "la Hija del Gigante".



RELATOS BRETONES

AUNQUE GERALD de Gales escribió sobre los "narradores bretones", la única obra literaria bretona anterior a 1450 que ha llegado hasta nosotros es la de los llamados *lais* bretones, que no tienen nada que ver con los manuscritos irlandeses y galeses anteriores.

Marie de Francia, autora del siglo XII, popularizó el *lai* bretón, breve poema de carácter narrativo en francés que versa sobre temas célticos y artúricos. Los relatos folclóricos bretones no se recopilaron hasta el siglo XIX, al reunirse bajo el título de *Canciones de Bretaña* relatos contados por personas de localidades aisladas.

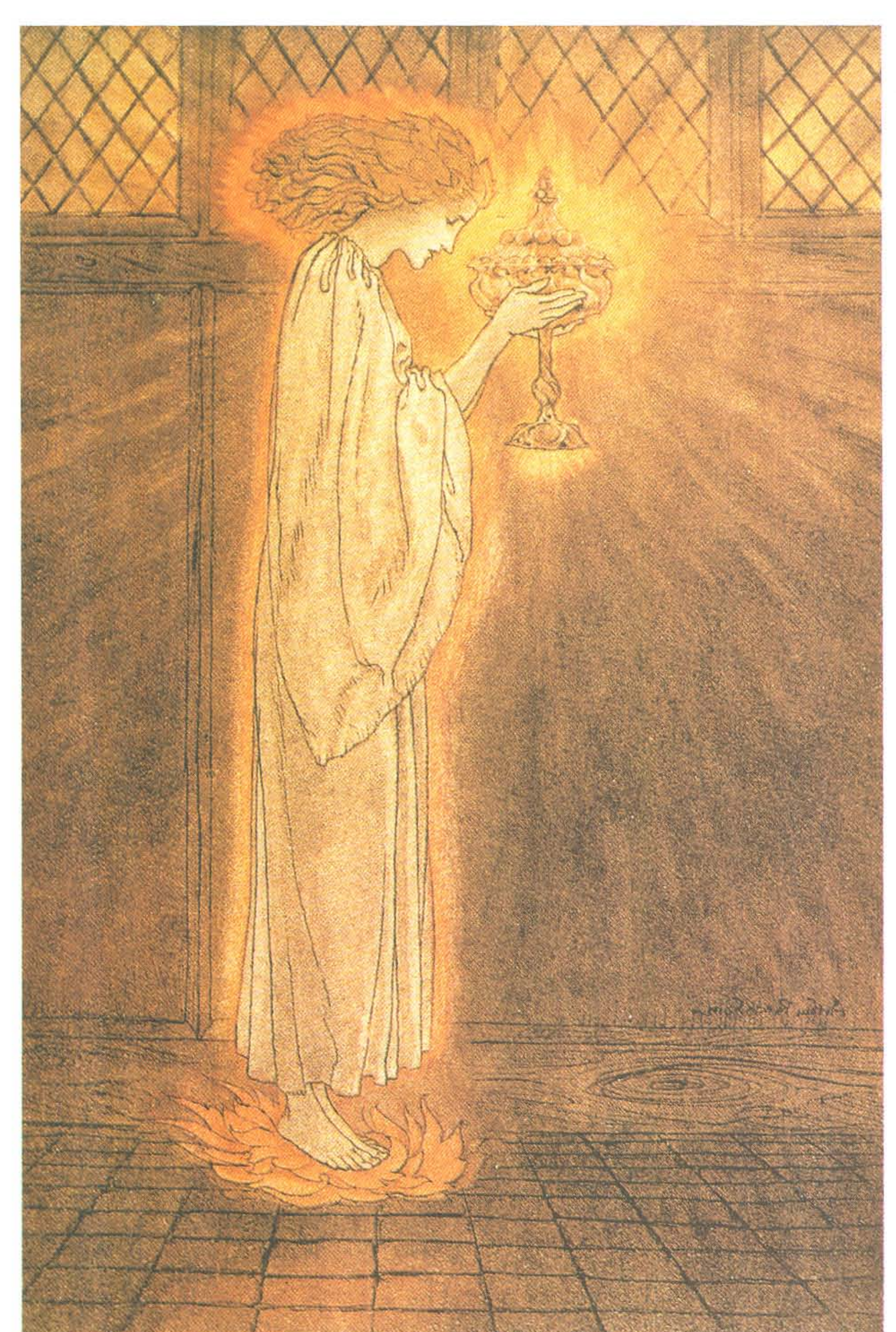
De todos modos algunos estudiosos creen que en Bretaña hubo tradiciones artúricas que sobrevivieron a la influencia de los refugiados irlandeses, galeses y de Cornualles del siglo V d.C., y que fueron éstas y no las fuentes galesas las que inspiraron en el siglo XII las obras de Chrétien de Troyes. Largos pasajes de la leyenda artúrica están escritos en bretón; Geoffrey de Monmouth afirmaba que su obra estaba basada en un "libro bretón", y Marie de Francia mantenía que sus escritos estaban sacados de antiguas fuentes bretonas después perdidas.

La historia de Lanval procede de un *lai* bretón y muestra una característica del concepto del amor de Marie de Francia: la asociación casi inevitable entre alegría y sufrimiento.

LANVAL

LANVAL, ENVIDIADO por su valor y su apostura, no gozaba de popularidad. En una ocasión se sintió desconsolado al ser invitado al pabellón de la mujer más bella. Ésta le dijo que había acudido desde muy lejos para comprobar si Lanval era tan apuesto y cortés como se contaba. Hicieron el amor y a continuación la mujer dijo a Lanval que jamás hablara a nadie de ella. Si cumplía esta condición, dijo, ella se le aparecería siempre que la necesitase

◄ *Iluminación de un manuscrito francés que muestra a Arturo y sus caballeros sentados a la Mesa Redonda.*



◀ *Una doncella lleva el Santo Grial para mostrarlo a uno de los caballeros del rey Arturo.*

y le haría rico. Lanval aceptó y volvió a la corte, donde se comportó muy generosamente con sus nuevas riquezas.

Su fama creció hasta que un día la reina Ginebra se le insinuó. Él la rechazó diciendo que era fiel a una dama mucho más hermosa. Ginebra dijo a Arturo que Lanval la había insultado, por lo que debía ser castigado.

Lanval fue juzgado e instado a presentar a la dama que era más hermosa que Ginebra. Él se negó, y cuando las cosas se empezaron a poner difíciles la dama se presentó radiante sobre un caballo blanco. Todos aceptaron que Lanval había dicho la verdad y recuperó su libertad. Entonces cabalgaron juntos hasta Avalon y nadie más volvió a verlos.

BÚSQUEDAS HEROICAS

LA BÚSQUEDA MÁS FAMOSA es la del Santo Grial por los caballeros de la Mesa Redonda. Hay otras muchas, en especial en las sagas artúricas. Para obtener la mano de Olwen, Culhwch es enviado a encontrar 39 objetos para su padre, el gigante Ysbaddaden. Owain, inspirado por Cynon, hijo de Clydno, sale en busca del Castillo de la Fuente; y Peredur emprende una larga serie de aventuras para vengar el insulto de Cei a un enano. Sea cual sea el objeto de la búsqueda, de carácter divino o vulgar, el tema del relato es siempre el propio viaje.

EL GRIAL

EN EL MITO ARTÚRICO el Santo Grial es una vasija de carácter místico que se convierte en el objeto más buscado de los caballeros de la Mesa Redonda.

El cuento más antiguo del Grial es el de Chrétien de Troyes. En él aparece sir Percival, que no logra encontrar el Grial porque no formula las preguntas adecuadas. En versiones posteriores aparecen diversos caballeros, Lancelot entre ellos, que también fracasan en su intento. El único suficientemente puro para triunfar en la búsqueda y ser llevado a los cielos con el Grial es Galahad, hijo de Lancelot. En versiones más tardías hay otros caballeros que lo logran, entre ellos Percival y Bors.

En mitos célticos más antiguos figuran otros buscadores del Grial. En "El botín de Annwn", antiguo poema galés, Arturo dirige una expedición desastrosa a Irlanda en busca de un caldero, uno de los Trece Tesoros de Britania. Se halla una variante de esto en la historia de Culhwch y Olwen, en la que entre los objetos que debe encontrar el héroe con ayuda de Arturo figura un caldero. De la historia de Peredur en el *Mabinogion* se ha dicho que es una leyenda del Grial sin Grial. Peredur es la forma galesa de Percival, mientras que Gwalchmai, que también figura en el relato, es la forma galesa de Gawain.

◀ *Oisin y Naim llegan al País de la Eterna Juventud.*

PEREDUR, HIJO DE EFRAWG

TRAS LA MUERTE en combate de su padre y de seis de sus hermanos, el joven Peredur fue llevado por su madre a vivir tranquilamente en un lugar en que no fuera tentado a tomar las armas. Pero un día tres caballeros que pasaban con sus corceles le impresionaron, por lo que dejó a su madre para seguirles hasta la corte de Arturo.

Cuando llegó, su aspecto y su ingenuidad fueron objeto de risa, pero pronto destacó derrotando y matando a un caballero que había insultado a la reina Ginebra. Mas Peredur se negó a ser uno de los caballeros de Arturo hasta haber vengado otro insulto. Había visto como Cei, el irritable compañero de Arturo, golpeaba y pateaba a dos enanos, por lo que no quiso aceptar el honor de unirse al grupo hasta que Cei aceptase su reto.

A todo esto, Peredur prosiguió sus viajes, y allí donde topaba con un enemigo de Arturo lo derrotaba y, a cambio de respetar su vida, lo enviaba a decir a Arturo que había sido vencido por Peredur, en cuyo nombre solicitaba su perdón. De resultas de ello Arturo estaba deseoso de abrazar al valeroso guerrero y envió a buscar a Peredur.

En su vagar, Peredur se encontró sucesivamente con dos tíos suyos. El primero, un pescador cojo, le dijo que nunca preguntara por las cosas que no entendía; en la corte del segundo vio una misteriosa cabeza cortada sobre una bandeja y tuvo buen cuidado de no hacer preguntas al respecto. Después de esto se enamoró de una doncella de mejillas sonrosadas y pasó cierto tiempo con los brujos guerreros de Caerloyw, quienes le instruyeron en el uso de las armas.

Finalmente Arturo localizó a Peredur, que se hallaba en lo alto de una colina soñando con el cabello negro, la piel blanca y los labios rojos de su amada. Arturo envió a varios caballeros, entre ellos a Cei, para acordar un encuentro, pero al irrumpir con rudeza en la ensoñación de Peredur, éste les hizo volver vencidos y ensangrentados. Gwalchmai, más cuidadoso, tuvo éxito donde los demás habían fracasado; y cuando Peredur supo que entre los guerreros a los que había vencido se contaba Cei, finalmente se unió a los caballeros de Arturo.

Peredur tuvo muchas aventuras en la corte, hasta que supo que la cabeza cortada que había visto en casa de su tío era la de un primo que había sido matado por los brujos de Caerloyw. Entonces Peredur se dirigió tardíamente al Castillo Encantado, donde él y el grupo de guerreros de Arturo se vengaron terriblemente de los brujos.

MAGIA Y HECHIZOS

EN LOS MITOS CELTAS abunda la magia, que tiene ciertas funciones narrativas. Por lo general se utiliza para escapar. Etain y Midir huyen del palacio de Eochaid en forma de cisnes, mientras que Diarmaid y Grainne escapan de los cazadores de Finn sirviéndose del mágico manto de la invisibilidad de Oengus. La magia también se utiliza para engañar, como en los casos de Cu Roi y sir Bartilek, que son mágicamente transformados en gigantes irreconocibles para el juego de la decapitación. Héroes y ogros tienen con frecuencia poderes mágicos que confirman su grandeza y su poder. Finn goza de capacidad de conocer el futuro, mientras que Balor tiene un ojo mágico cuya mirada es letal.

El hechizo o encantamiento se produce de muchas formas y se utiliza sobre todo al servicio del amor. Oisin es hechizado por la belleza de Naim; una poción mágica es el recurso de Tristán e Isolda; Diarmaid es hechizado por Grainne; mientras que Naoise es encantado por Deirdre. De lugares como arboledas, manantiales y estanques se dice que están hechizados y que son entradas al otro mundo. Merlín cae bajo el ensalmo de Viviana en el bosque de Broceliande, mientras que Arturo obtiene su espada encantada en un lago.

TRINIDADES

ENTRE LOS CELTAS EL NÚMERO tres era sagrado. La sabiduría se conservaba en versos agrupados en tercetos, mientras que las tres facetas son una forma artística celta muy común.

En la mitología las diosas madres suelen representarse de tres en tres; Morrigan es frecuentemente representada por sus terroríficas hermanas.

En ocasiones un trío personifica distintos aspectos del mismo personaje: Naoise, amante de Deirdre, tiene dos hermanos que sólo se diferencian por el tono de sus voces.

Muchas historias amorosas célticas, como la de Lancelot y Ginebra, conllevan triángulos amorosos. En ocasiones uno de los rivales es joven y apuesto, como Tristán, mientras que el otro es un marido o guardián posesivo.

◀ *Tristán e Isolda según una ilustración del siglo* XIII.

TRISTÁN E ISOLDA

TRISTÁN VIVÍA CON SU TÍO, el rey Mark de Cornualles, cuando éste dejó de pagar tributo a Irlanda. Fue enviado a cobrarlo un campeón irlandés, al cual mató Tristán. Pero en el combate éste fue herido y su lesión se enconó. Se encontró una medicina que podía curarlo en Irlanda, adonde fue enviado Tristán bajo otro nombre. Allí le devolvió la salud Isolda, hija del rey de Irlanda.

Para restaurar la paz se acordó un matrimonio entre Mark e Isolda, y Tristán fue enviado a recogerla. Cuando volvían bebieron de forma accidental una poción amorosa que había recibido Isolda de su madre, por lo que se enamoraron irremediablemente.

En su noche de bodas Isolda tenía que ocultar el hecho de que no era pura. De modo que la doncella de Isolda ocupó al amparo de la oscuridad su lugar en la cama de Mark. Posteriormente Tristán e Isolda siguieron engañando a Mark encontrándose en secreto siempre que podían.

Inevitablemente, Mark se enteró por los rumores, y decidió poner trampas a los amantes en las que estuvieron a punto de caer. Finalmente Isolda aceptó jurar por su propia vida que no era adúltera. Tristán asistió al ritual disfrazado de mendigo. Simulando que se caía entre sus brazos, Isolda pudo decir, con total veracidad, que sólo había sido abrazada por su marido y por aquel mendigo.

Tristán, reconociendo que su amor estaba condenado, partió hacia Bretaña, donde se casó con la hija del rey Hoel. Sin embargo, echaba tanto en falta a Isolda que no logró consumar el matrimonio, por lo que su esposa se volvió muy celosa.

Un día Tristán recibió otra herida que se enconó, y creyó que sólo su amada Isolda podría curarle. De modo que envió un barco a recogerla. Tristán no estaba seguro de que Isolda aceptase acudir, y para saberlo cuanto antes ordenó al capitán que a la vuelta del viaje llevara velas blancas si ella iba a bordo y negras en caso contrario.

Tristán envió a su esposa a divisar el barco que volvía. Ésta, al verlo, mintió a Tristán y le dijo que las velas eran de color negro. Al oír esto Tristán murió con el corazón destrozado. Al llegar Isolda y encontrar a Tristán muerto, se afligió tanto que también murió.

El rey Mark los enterró juntos en Cornualles. Sobre la lápida de Tristán creció una viña y sobre la de Isolda un rosal; al crecer las dos plantas se trenzaron de modo inseparable.

▲ *Se supone que esta doble cabeza es un símbolo de los enemigos derrotados.*

LA CABEZA SAGRADA

LA MITOLOGÍA CELTA está llena de historias de gigantes y enemigos decapitados; los héroes se enfrentan en luchas en que se cortan la cabeza. Sabemos además que los celtas eran cazadores de cabezas; las conservaban como trofeos u ofrendas sacrificiales, creyendo que contenían la esencia de la persona a quien pertenecían y que eran fuente de sabiduría. En el arte celta la figura humana es escasa, mientras que las cabezas o rostros sueltos no lo son, por más que en las formas artísticas de dos dimensiones el rostro sea difícil de representar entre los detalles decorativos. El uso de joyas adornadas con rostros debe de proceder de la creencia de que tenían poderes protectores.

GAWAIN Y EL CABALLERO VERDE

EN LA CORTE DE ARTURO la fiesta de Nochevieja fue interrumpida en una ocasión por la irrupción de un Caballero Verde que llevaba una hacha en la mano. Con ella, retó a los presentes a cortarle la cabeza. La apuesta era que tenían que someterse al mismo trato la Nochevieja del año siguiente.

Gawain, sobrino de Arturo, aceptó el reto y cortó la cabeza del extranjero de un solo tajo. Creyendo que la partida había terminado, todos quedaron asombrados al ver que el cuerpo verde recogía la cabeza y se iba del lugar. En su camino la cabeza llamó a Gawain y le dijo que al cabo de doce meses se presentase en la Capilla Verde.

A Gawain le costó diez meses encontrar la Capilla Verde. Por Nochebuena llegó a un castillo situado a poca distancia del lugar al que se dirigía, y su señor, sir Bertilak, le invitó a pasar allí las Navidades. Bertilak le propuso descansar antes de la prueba y ser entretenido por su esposa. Bertilak pretendía pasar el tiempo cazando y decidió que cada noche él y Gawain se cambiarían lo que hubieran cobrado durante el día.

Bertilak desapareció con sus sabuesos durante tres días mientras su esposa visitaba la habitación de Gawain. Éste no recibió de ella más que besos, que cambió cada noche a su anfitrión por la caza cobrada. Pero el tercer día Gawain recibió de la dama algo más, un cinto verde, que no mostró a Bertilak.

Llegado el momento, Bertilak proporcionó a Gawain un guía para que le condujese a la Capilla Verde. El guía intentó asustarle avisándole de los peligros del ocupante. Pero Gawain siguió su camino con valor. En la capilla le esperaba el Caballero Verde con el hacha preparada. Gawain se quitó el yelmo y se arrodilló ante él; el caballero le asestó al cuello tres hachazos fingidos. El tercero le rozó y su sangre brotó.

Gawain estaba perplejo, hasta que su torturador le explicó que era Bertilak transformado por la bruja Morgana a fin de poner a prueba el valor de los caballeros de Arturo. Los dos primeros hachazos que le lanzó correspondían a las dos ocasiones en que Gawain le había entregado fielmente lo logrado durante el día. El tercero, del que brotó sangre, era un reproche por no haberle entregado Gawain el cinto verde.

A partir de entonces Gawain llevó siempre el cinto verde para que le recordase su error.



◀ *Según otro mito celta el Caballero Verde se encuentra en un vado con Beaumains y es vencido en combate.*

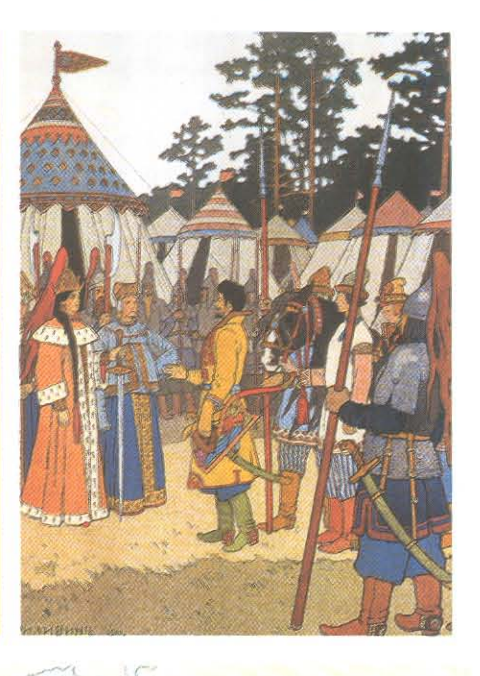
Europa central y oriental

INTRODUCCIÓN

CON LA NOTABLE EXCEPCIÓN de rumanos, húngaros y albaneses, los pueblos de Europa central y oriental pertenecen predominantemente a la familia de los eslavos, cuya identidad étnica se estableció hace unos 1.500 años. Por entonces, en el siglo V d.C., los eslavos iniciaron sus migraciones por el este de Europa: hacia el norte hasta el mar Báltico, hacia el sur hasta el Adriático, y desde Bohemia, en la parte centro-oriental, recorrieron medio mundo hasta alcanzar el océano Pacífico.

Los que se instalaron en el norte –polacos, bielorrusos y rusos– encontraron un país en su mayor parte llano y pantanoso, con grandes ríos y cubierto de nieve durante más de seis meses al año.

Quienes poblaron las partes centrales –checos, eslovacos y ucranianos– encontraron una estepa herbosa y casi sin árboles.



LAS TRIBUS que se dirigieron hacia el sur a través de los Balcanes –los yugoslavos (lo que significa "eslavos del sur": serbios, croatas, eslovenos y macedonios) y los búlgaros– hallaron un clima más templado a orillas de los cálidos mares Adriático, Egeo y Negro, rodeados de montañas con cumbres nevadas.

Las robustas tribus que se encaminaron hacia el este –los rus o rusos– se abrieron paso valiéndose del hacha y el fuego a través de densos bosques con ciénagas y lagos en los que vivían gran cantidad de animales salvajes. Según el historiador Vasily Kluchevsky (1841-1911), para comprender la cultura eslava hemos de fijarnos en el bosque, el río y la estepa:

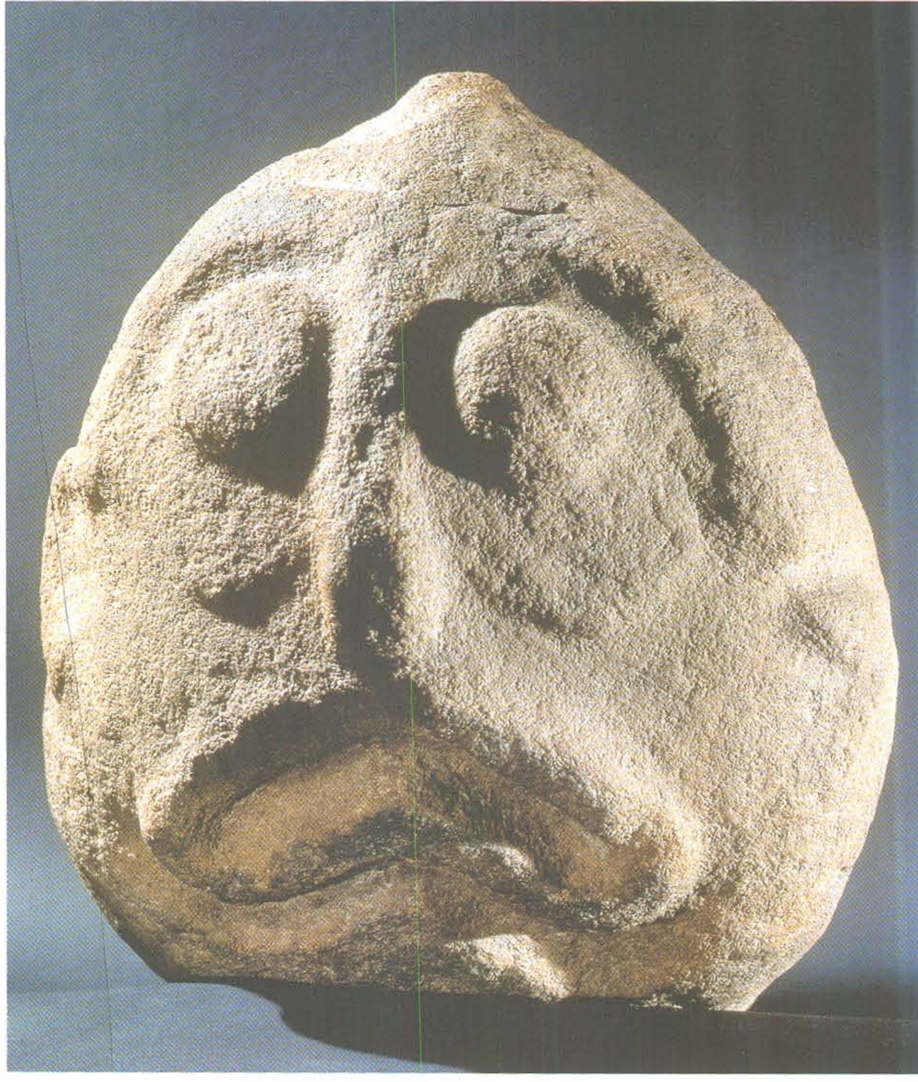
Los bosques proporcionaban a los eslavos robles y pinos para construir sus casas, les calentaban con álamos y abedules, iluminaban sus cabañas con teas de madera de abedul, les calzaban con sandalias de fibra, les proporcionaban platos y fuentes, les vestían con cueros y pieles y les alimentaban con miel. Y eran el mejor abrigo para su ganado.

Pero la vida en el bosque era dura y peligrosa: lobos y osos acechaban a hombres y animales. Era un mundo de sonidos fantásticos y sombras amenazadoras que inspiraba miedo. El bosque incitaba a la prudencia y a una fantasía encendida.

La estepa dejó en el alma eslava una huella peculiar. Su interminable extensión producía una sensación de vastos horizontes y sueños lejanos. Y sin embargo era más amenazadora que el bosque, pues no ofrecía dónde esconderse de



◀ *La* kibitka, *tienda en que debieron de vivir los primeros emigrantes rusos.*
▶ *El dios creador con cara de pez es fundamental en la mitología de Europa central y oriental.*



los merodeadores nómadas y de los temidos mongoles o tártaros. El bosque y la estepa despertaban sentimientos opuestos de amistad y de temor. No así el río, pues como dice Kluchevsky:

Amaba su río. No hay otro rasgo del terreno tan hondamente cantado por el folclore eslavo. Y con buenos motivos para ello. En sus merodeos le mostraba el camino; en sus asentamientos era su compañero constante; instalaba la casa en sus riberas. Le alimentaba durante gran parte del año. Para el comerciante era la mejor carretera tanto en verano como en invierno. Enseñó a los eslavos el orden y la sociabilidad; hermanó a los hombres y les hizo sentir que formaban parte de la sociedad, enseñándoles a respetar las costumbres ajenas, a comerciar, a experimentar, a inventar y a adaptar.

También ríos y lagos tenían sus misterios. Es fácil entender que en un mundo habitado por demonios los primitivos eslavos creyeran que el espíritu del río murmuraba cuando estaba satisfecho y rugía cuando estaba irritado. El movimiento continuo de sus aguas sugería de modo muy natural que era algo vivo; de modo que cada río y cada lago tenían su duende masculino y su ninfa acuática femenina. Tal es, pues, el origen principal de la madre naturaleza que configuró la cultura eslava, confiriendo a sus mitos un carácter peculiar.

COSTUMBRES RELIGIOSAS, CULTOS E INFLUENCIAS

LA ÚNICA FORMA artística de expresión de los mitos eslavos corresponde en gran parte a los narradores orales, que cultivaron el arte de los bardos y transmitieron verbalmente sus relatos de generación en generación. Estos juglares, cantores de gestas y narradores ciegos eran bienvenidos en los asentamientos aislados y alejados, especialmente en las largas veladas invernales. Antes de que la vida moderna llegara a los rincones más remotos del país, la narración de los mitos era el entretenimiento preferido en la tranquilidad y la monotonía de las noches prolongadas.

Es interesante observar que los mitos no se dirigían solamente al pueblo llano; también entretenían a los señores. Ser un buen narrador era una cualidad muy apreciada en muchas casas señoriales, incluida la del propio emperador. Del primer zar de Rusia, Iván el Terrible, se contaba que era un gran admirador de los mitos eslavos y que tenía en su corte a tres ciegos que se turnaban junto a su cama, donde le contaban historias para ayudarle a conciliar el sueño. Los mitos contados por nodrizas del pueblo a jóvenes aristócratas proporcionaron temas a innumerables obras maestras del arte eslavo (*Sadko*, *La doncella de las nieves* y *El gallo dorado* de Rimsky-Korsakov; *El pájaro de fuego* y *La consagración de la primavera* de Stravinsky y *Rusalka* de Dvorak).

Pero los narradores de historias no siempre eran bienvenidos. El zar Alejo Mijaílovich, padre de Pedro el Grande, hizo reunir a todos los narradores de historias y les cortó la lengua. El famoso edicto real de 1649 proclamaba:

Muchas personas creen neciamente en los sueños, el mal de ojo y los cantos de las aves y cuentan enigmas y mitos; al hablar estúpidamente, celebrar fiestas y blasfemar, destruyen sus almas.

LOS *VODYANOI*

RÍOS, LAGOS Y MARES eran muy importantes para los antiguos eslavos, y el movimiento del agua sugería que estaba dotada de vida. Cada curso de agua tenía su propio espíritu, el *vodyanoi*, que era viejo, feo, cubierto de lodo y con las barbas verdes. De él dependía la "vida" de las aguas: cuando estaba borracho hacía que las aguas se desbordasen, si estaba satisfecho conducía a los peces hacia las redes, y cuando se enfadaba desencadenaba tormentas, hundía barcos y ahogaba a los marineros.



◄ *Placa de* papier-mâché *de estilo palekh que muestra a la Doncella de las Nieves contemplando los bailes y juegos de los campesinos.*

LA DONCELLA DE LAS NIEVES

LA DONCELLA de las Nieves (Snegurochka) era hija de Hermosa Primavera y de un viejo, Helada Nariz-Roja. Hasta los 16 años vivió en el reino helado de su padre; fue entonces cuando Yarilo, el dios Sol, la vio y la descongeló.

Más tarde, un invierno, al encontrarse sus padres, discutieron sobre el destino de la Doncella de las Nieves. La madre quería que fuese libre, pero el padre temía al sol. Finalmente decidieron dejarla al cuidado de un anciano matrimonio. Lo hicieron de la siguiente manera: una mañana, mientras el anciano y su esposa caminaban por el bosque nevado, el hombre se detuvo para hacer una "muchacha de nieve" (el equivalente eslavo de un "muñeco de nieve").

Para su sorpresa los labios de la muchacha de nieve se volvieron rojos, sus ojos se abrieron y de la nieve surgió una muchacha viva y verdadera. La Doncella de las Nieves creció en cuestión de horas. Pronto el sol primaveral calentó la tierra y aparecieron manchas de hierba verde, pero la joven se escondió del sol, se dirigió a las gélidas sombras y tendió sus pálidos brazos hacia la lluvia. Un día, al acercarse el verano, unas muchachas campesinas invitaron a jugar a la Doncella de las Nieves. Ésta, tras resistirse, se unió a ellas recogiendo flores, entonando canciones y bailando con los muchachos campesinos. Así se entretuvo hasta que un muchacho pastor, Lel, tocó su flauta para ella, la cogió de la mano y la sacó a bailar. Desde ese día Lel el pastor visitó a la Doncella de las Nieves. Pero, aunque la amaba tiernamente, el corazón helado de ella no le daba respuesta. Finalmente la dejó por una muchacha del pueblo. La Doncella de las Nieves, dolida, corrió a un lago en medio del bosque y pidió a su madre, Lo, que le diera un corazón humano, pues amar aunque sólo sea unos momentos es más precioso que vivir eternamente con un corazón de hielo.

Compadeciéndose de ella, su madre le puso una corona de lirios y le aconsejó que no expusiera su amor a la feroz mirada de Yarilo.

La Doncella de las Nieves corrió por entre los árboles en busca de Lel y le declaró su amor. A medida que hablaba, el radiante sol fue subiendo en el cielo despejado hasta disipar las tinieblas de la noche y fundir la nieve que quedaba. Un rayo de sol cayó sobre ella que, con un grito de dolor, pidió a Lel que le tocara su última canción. Y según tocaba, el cuerpo de ella se hundió en la tierra, quedando solamente una corona de lirios.

Mas cuando una vida pasa, nace otra. El rayo de sol despierta con su beso a la tierra helada y da nacimiento a las plantas y a las flores. En cuanto a Lel, espera que las nieves del invierno le devuelvan a su amada Doncella de las Nieves.

RECOPILACIÓN DE LOS MITOS

LOS ESLAVOS, a diferencia de los sumerios, los egipcios, los aztecas y los antiguos griegos, no dejaron registro escrito de sus mitos. Sólo tras su cristianización a finales del siglo X tiene lugar la alfabetización y aparece la literatura.

La primera recopilación de mitos y leyendas eslavos, de importancia aún no superada, fue obra de Alexánder Afanasiev (1826-1871), cuya extensa labor, publicada en ocho volúmenes entre 1855 y 1867, contenía 640 mitos, leyendas y cuentos populares: la mayor recopilación del mundo obra de un solo hombre. Afanasiev recogió los relatos de segunda mano, a partir de recuerdos de otras personas, pese a lo cual este modesto abogado de la región rusa de Voronezh llegó a ser una de las figuras más influyentes de la cultura nacional rusa.

El interés de Afanasiev por la belleza intrínseca del lenguaje campesino –en una época en que la sociedad aristocrática eslava se guiaba por modas extranjeras y hablaba en francés– le condujo a la admiración de los mitos por su calidad musical, su poesía, su sinceridad, su pureza y su sencillez infantil. Pero su labor despertó oposición en ciertos ámbitos.

La segunda edición de sus mitos fue confiscada y quemada, y Afanasiev fue objeto de investigación en San Petersburgo a manos de un comité especial. Cayó en desgracia, perdió su empleo y se le quitó su casa de Moscú. Con todo, pese a la enfermedad y la pobreza,

Afanasiev dedicó todos sus momentos libres a una nueva obra: *Interpretación poética de la naturaleza por los eslavos.*

LOS ESPÍRITUS DOMÉSTICOS

LOS ANTIGUOS ESLAVOS veían por doquier espíritus buenos, malos y juguetones. Había que tratarlos con prudencia, pues solían estar relacionados con los espíritus de los antepasados y la prosperidad de la casa dependía de su bienestar. Los eslavos mantenían vivo el recuerdo de sus antepasados difuntos por medio de complejos rituales, como llevar comida a su tumba varias veces al año y hablarles cuando había que tomar decisiones importantes. Este culto de los antepasados está presente en los relatos del hijo menor, frecuentemente "El Loco", que es desgarbado y de ingenio tardo. Sin embargo, al honrar a su difunto padre, invariablemente recibe la justa recompensa (en ocasiones se vuelve guapo y apuesto y se casa con una hermosa princesa).

ARTE POPULAR PALEKH

El antiguo arte popular ruso llamado *palekh* nació en la localidad de Palekh, a unos 500 kilómetros al noreste de Moscú. Las miniaturas lacadas de Palekh son pinturas generalmente en joyeros y prendedores de *papier-mâché.* Por lo general representan temas populares (como *El pájaro de fuego*, *Sadko* o *Baba Yaga*) o imágenes religiosas. En la hermosa catedral Krestodvizhensky de Palekh puede verse una impresionante colección de iconos.

La pintura se elabora con pigmentos finamente molidos y mezclados con una emulsión a base de yema de huevo; la yema separada se devuelve a la cáscara, se le añade agua y vinagre y la emulsión se agita con un batidor especial de nueve agujeros.

◀ *La magnífica catedral de Krestodvizhensky, representada aquí por artistas palekh, contiene muchas obras de arte.*

LOS SÍMBOLOS DE LA MITOLOGÍA POPULAR SEGÚN AFANASIEV

ALEXÁNDER AFANASIEV intentaba comprender la aparición de los mitos y su sentido oculto a fin de conocer el mundo del narrador primitivo, cuya relación con el entorno estaba dotada de un poder misterioso y fantástico que controlaba los elementos de la naturaleza.

Afanasiev creía que en el cuento de Marya Morevna los tres pájaros-novios que llegaban al palacio del príncipe Iván acompañando al trueno, los torbellinos y los relámpagos son en realidad la lluvia, el trueno y el viento. Las tres princesas con quienes se casan son el sol, la luna y las estrellas. Al ver oscurecerse la luz del cielo durante las tormentas, los antiguos eslavos crearon la explicación de las doncellas raptadas con el lenguaje poético del mito.

La propia Marya Morevna (Marya "hija del mar") es en realidad el sol, que al amanecer y al anochecer "se baña" en el mar. El ogro Koshchay Bessmertny ("Huesos Viejos el Inmortal"), aherrojado con cadenas, es la nube de la tormenta encadenada a la helada invernal. Se fortalece al beber el agua de las nieves fundidas en primavera; una vez liberado, sus lágrimas corren libremente y se lleva a Marya Morevna, y en aquel momento las nubes ocultan el sol.

El príncipe Iván es en realidad Perun, el dios pagano de los eslavos, dios del trueno y el rayo, que golpea las nubes tormentosas con su poderosa espada salvando así al sol, al que saca de la oscuridad tras las montañas.



▲ *Ilustración de los relatos de Bilibine sobre Marya Morevna.*





VAMPIROS

LA CRIATURA MÍTICA maligna más conocida de los pueblos eslavos y centroeuropeos es el vampiro, término procedente de la palabra eslava del sur *vampir*. Con la cristianización, la Iglesia dirigió los mitos vampíricos contra herejes y paganos y contra aquellos cuya conformidad quería obtener sirviéndose del miedo: brujas, hechiceros, no creyentes, ladrones, prostitutas y demás indeseables. De todas estas gentes "impuras" se decía que no descansaban al morir, sino que se convertían en vampiros. Estos "no muertos" visitaban las casas a media noche para beber la sangre de sus víctimas dormidas o tener relaciones sexuales con ellas, que morían exhaustas o se convertían en vampiros a su vez.

◀ *Los vampiros se utilizaron para atemorizar a herejes y paganos y para amenazar a quienes no aceptaban las convenciones sociales.*

MARYA MOREVNA

UN DÍA, MIENTRAS va cabalgando, el príncipe Iván se encuentra con el ejército difunto de Huesos Viejos el Inmortal; lo ha derrotado con una sola mano la reina guerrera Marya Morevna. Iván cabalga, encuentra a la reina, se enamora de ella y se casan. Antes de volver a la guerra, Marya Morevna advierte al príncipe de que no entre en un salón cerrado de su palacio.

En cuanto ella se va, Iván abre la cámara prohibida y encuentra a un anciano encadenado dentro de un recipiente de hierro sobre un fuego ardiente. Apiadado, el príncipe Iván le da a beber agua. Repentinamente Huesos Viejos recupera la fuerza, rompe sus cadenas y se lleva a Iván a su propio reino. Al descubrirlo Marya Morevna, monta a caballo y sale a rescatar a su marido, pero es capturada y descuartizada. En ese momento los cuñados de Iván –un halcón, un cuervo y un águila– acuden a rescatarla y mojan con el agua de la vida los trozos de su cadáver. El cuerpo se rehace y Marya vuelve a la vida.

Esta vez, para rescatar a Iván, Marya intenta hacerse con el único caballo que puede perseguir al corcel de Huesos Viejos. Pertenece a la bruja Baba Yaga, que vive más allá de la Tierra de Una Veintena y Nueve, en el reino de Una Veintena y Diez; para llegar a él, Marya debe cruzar un río ardiente.

Con un pañuelo mágico que le ha quitado a Huesos Viejos, Marya cruza el río ardiente (para lo que ondea tres veces la prenda mágica) y llega a la choza de Baba Yaga, a quien le dice que está allí para conseguir uno de sus caballos. La bruja le dice que pastoree durante tres días a sus caballos en los pastos; a continuación recibirá como recompensa uno de sus mejores corceles. Pero si fracasa, clavará su cabeza en el último poste de la cerca de calaveras.

Finalmente Marya Morevna logra pastorear a los caballos y una abeja reina le dice que acuda a los establos y ensille un caballo sarnoso que se revuelca en el barro: es el caballo que puede dar la vuelta al mundo en un solo día.



▲ *Ilustración de un relato de Bilibine que muestra al príncipe Iván huyendo con su bella esposa, la reina Marya Morevna.*

Así lo hace ella y vuelve a cruzar el río ardiente con ayuda del pañuelo mágico; mientras tanto Baba Yaga cae en el fuego y muere abrasada. Marya Morevna rescata al príncipe Iván y juntos cabalgan en el corcel de fuego en que se ha convertido el caballo sarnoso, perseguidos por Huesos Viejos. Pero el caballo del ogro se encabrita y da en tierra con su jinete, que se rompe la cabeza contra una piedra. Marya lo remata con su propia espada, quema su cuerpo y esparce a los vientos sus cenizas. A continuación vuelve a su reino con el príncipe Iván para celebrar un banquete al que invita a todo el mundo.

KOSHCHAY EL INMORTAL

KOSHCHAY BESSMERTNY (Huesos Viejos el Inmortal) es un ogro o villano típicamente eslavo. Este viejo diabólico o embrujado está especializado en raptar a bondadosas doncellas. Encadenado y prisionero, normalmente por una valerosa doncella guerrera (como Marya Morevna), reside en una habitación prohibida, hecho común en el ciclo de Barbazul de los cuentos de Europa occidental. Su nombre, Koshchay, parece proceder del eslavo antiguo (con el significado de "huesos") o del turco *koshchi* ("preso"). Las luchas constantes entre eslavos y tribus nómadas turcas, incluidos los polovsianos y los tártaros, han dado origen a muchos nombres y personajes de los relatos eslavos.

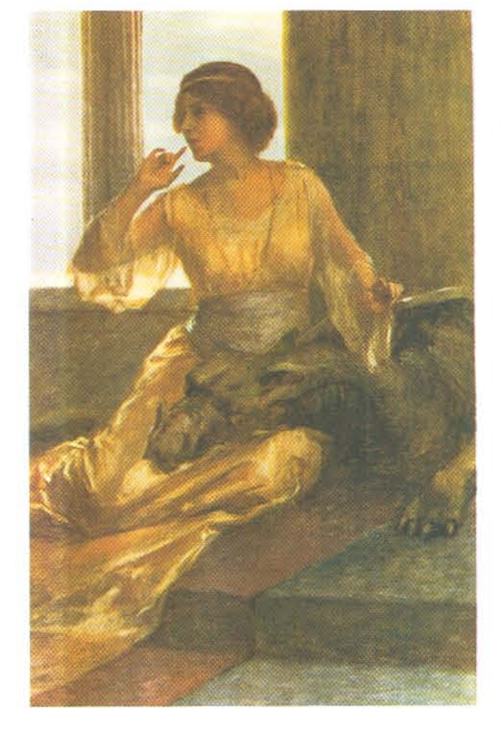
RELATOS DE BRUJAS Y DRAGONES

PARA AFANASIEV los mitos eran la historia de la naturaleza de los eslavos primitivos; los héroes son los dioses del sol, el cielo, la luz, el trueno y el agua, mientras que sus enemigos son los dioses de la oscuridad, el invierno, el frío, las tormetas, las montañas y las cuevas.

En el relato del hada Vassilisa y Baba Yaga, la bruja simboliza la nube oscura de la tormenta que quiere destruir la luz del sol (la muchacha Vassilisa). Al final del relato Vassilisa escapa y hace que mueran en su casa sus dos perversas hermanastras y su madrastra. Para Afanasiev se trata del sol liberándose del poder de la tormenta y de otras nubes oscuras.

En los relatos de dragones, una vez más es el sol (el héroe, o más frecuentemente la heroína), oprimido por nubes de tormenta, quien trae la nieve y el granizo. Pero el final es feliz: el sol destruye y dispersa las nubes con su luz (o con su espada) y el dragón es sometido.

En una divergencia típicamente eslava respecto de los mitos y cuentos populares de Europa occidental, es el príncipe quien es despertado por el beso de una doncella tras superar ésta obstáculos inimaginables. Para Afanasiev, la historia que hay tras el mito es la de la naturaleza despertada por la primavera al ser besada la tierra por el sol y volver a la vida.



Debido a este planteamiento mitológico, Afanasiev no concedía valor a la información referente a los narradores de las historias. No consideraba importante el estilo del relato debido a que el mito, al igual que la lengua, era producto de una labor colectiva a lo largo del tiempo.

EL HADA VASSILISA Y BABA YAGA

ÉRASE UNA VEZ un hombre y una mujer viejos que vivían con su hija Vassilisa. Un día la mujer cayó enferma y antes de morir dio a su hija un pequeño muñeco, diciéndole que si alguna vez necesitaba ayuda le diera comida y le pidiera consejo.

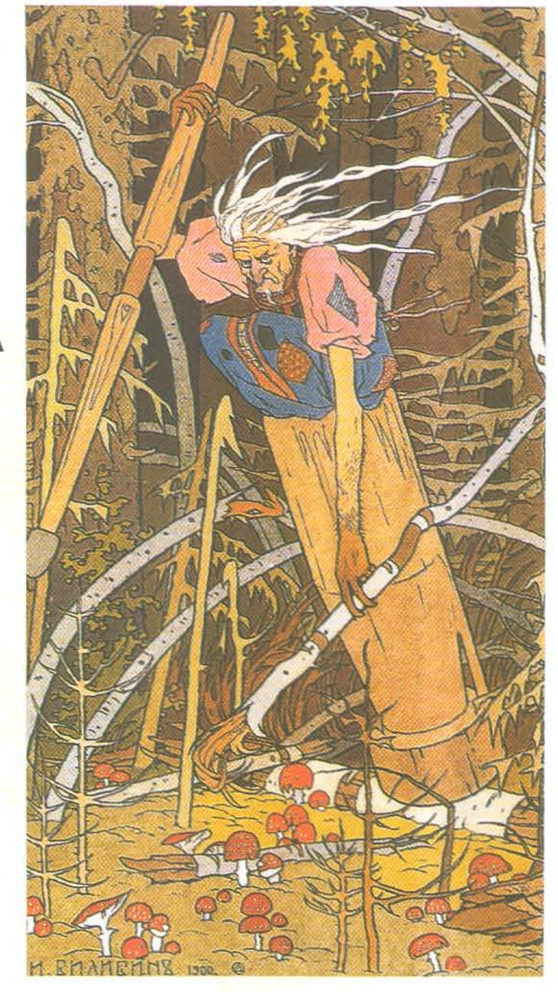
Tras la muerte de su mujer, el viejo se casó con una viuda que tenía dos hijas, y las tres se volvieron envidiosas de Vassilisa. Un día, mientras el anciano había ido al mercado y estaba haciéndose oscuro, la madrastra envió a Vassilisa a casa de Baba Yaga a por una antorcha de abedul para iluminar su cabaña.

Baba Yaga era entonces una bruja que vivía en las profundidades de un bosque tenebroso. Vassilisa se metió el muñeco en el bolsillo y salió. Al cabo de un tiempo llegó a una cabaña de madera sobre patas de gallina y rodeada por un vallado de huesos humanos coronados por calaveras. Los postes de la puerta eran piernas de muerto, su pestillo eran brazos de difuntos y la cerradura estaba hecha con la dentadura de una calavera. En ese momento llegó volando Baba Yaga desde el bosque montada en su mortero que conducía con el macillo del mismo y cuyos rastros borraba con una escoba.

Al explicarle Vassilisa su misión, la bruja le dijo que para obtener una recompensa tenía que trabajar para ella. Inició entonces una serie de tareas imposibles, como separar el trigo de su cáscara y semillas de amapola de otras de guisantes. De todos modos, con ayuda del muñeco y a lo largo de dos noches pudo cumplir los trabajos.

Para entonces Vassilisa se había dado cuenta de que la bruja no tenía intención de dejarla marchar. De modo que, mientras dormía, Vassilisa se escapó, llevándose del vallado una calavera de ojos ardientes. En su huida por el bosque encontró a tres jinetes: uno blanco, que representaba la luz del día; uno rojo, que representaba el sol saliente; y uno negro, que representaba la noche oscura. Los jinetes la guiaron en su camino.

Cuando llegó a casa, su madrastra y sus hermanastras le arrebataron la calavera de las manos; pero sus ojos encendidos fijaron la mirada en ellas, que ardieron reduciéndose a cenizas. Sólo Vassilisa salió ilesa. A la mañana siguiente enterró la calavera bajo tierra a mucha profundidad y con el tiempo creció en el lugar un rosal con flores de color rojo oscuro. A partir de entonces, Vassilisa vivió alegre y feliz con su padre, conservando siempre el muñeco en el bolsillo por si volvía a necesitarlo.



▲ *La bruja Baba Yaga, ilustración del relato de la hermosa Vassilisa.*

◀ *Una bella princesa mantenida en cautividad por el dragón que duerme con la cabeza en su regazo.*

LOS MITOS Y EL ARTE

SI BIEN CONOCEMOS algunos nombres de antiguos dioses paganos eslavos, es poco lo que ha sobrevivido, incluso en las representaciones ornamentales, de su apariencia y de sus cultos. La Iglesia ortodoxa logró eliminar gran parte de la herencia folclórica y de la mitología pagana tanto de la música como de la literatura y del arte.

En las casas de madera, a lo largo de los siglos, siguieron labrándose las antiguas deidades, como la diosa eslava de la fertilidad Makosh y la diosa de la vida y de la muerte Baba Yaga. Especialmente populares –y salvíficas– eran las figuras antropomórficas y totémicas, como el oso (Mijaíl Potapich), la cabra (Kozma), la zorra (Lisa Patrikeyevna, la partera, herbolaria, charlatana y astuta) y el pollo (Petya).

BABA YAGA

LA BRUJA ESLAVA es una vieja siniestra que se presenta sentada en un banco de madera o en un poyete de piedra con una pierna retorcida y la otra recogida y la nariz ganchuda mirando al cielo. Vive en una choza asquerosa sobre patas de gallina, unas veces con puertas y ventanas y otras sin ellas.

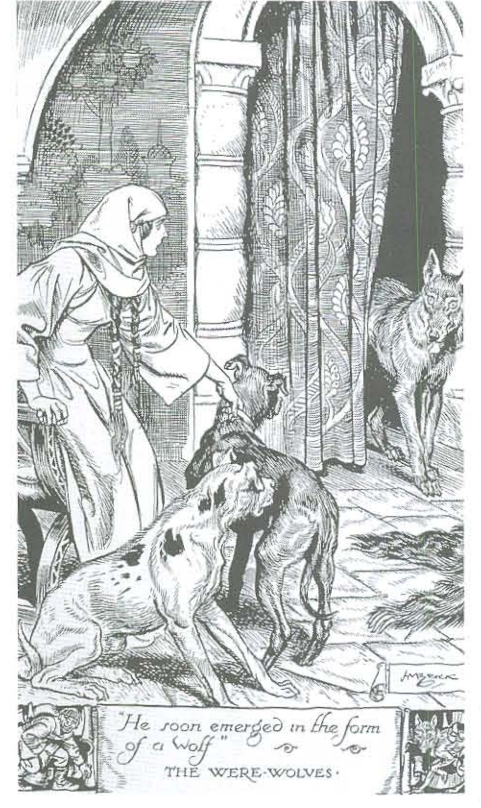
Baba Yaga cabalga por el aire sobre un mortero o almirez de hierro dirigido por el macillo del mortero, provocando terribles tormentas y dejando a su paso un rastro de enfermedad y de muerte. Es caníbal y devora especialmente a los niños pequeños. No obstante, en varias leyendas la bruja sirve de ayuda, con lo que retoma sus antiguas funciones de Madre Cerveza de la mitología, que representaba a las sacerdotisas que personificaban el amor y la sabiduría.

INFLUENCIA DEL MATRIARCADO SOBRE LOS MITOS ESLAVOS

LOS MITOS ESLAVOS tradicionales están llenos de fantasía y de descripciones de linaje: héroes y heroínas son jóvenes valerosos y doncellas inocentes (o a la inversa) ayudados por animales y herramientas mágicas; los malos son dragones, brujas, hechiceros y reyes malévolos. Y el número de la suerte es el tres, por lo que se presentan triadas de brujas, de trabajos, de hijos, de princesas, de noches y de cabezas de dragón.

La fuerte influencia matriarcal de los mitos eslavos se aprecia en el hecho de que frecuentemente tiene el papel principal una mujer, que puede ser una reina guerrera y conquistadora, como Marya Morevna, una joven inteligente, como el hada Vassilisa, o una esposa hechizada, como la Doncella Paloma en El Arquero o El Príncipe Rana (una vez más, una inversión de género respecto de la versión europea occidental de la leyenda).

De resultas de los cambios sociales, los hombres pasaron a ser los personajes centrales del grupo social. A causa sobre todo de la influencia cristana, el poder y la sabiduría de las mujeres se vinieron abajo y las sacerdotisas se convirtieron en brujas malignas; su superior sabiduría –rayana con la brujería– era razón suficiente para quemarlas en la hoguera o, en muchos países eslavos, ser arrastradas atadas a la cola de un caballo. Lo tardío de tal cambio social en las regiones eslavas ha dejado muchos mitos a los que no afecta la nueva "corrección política".



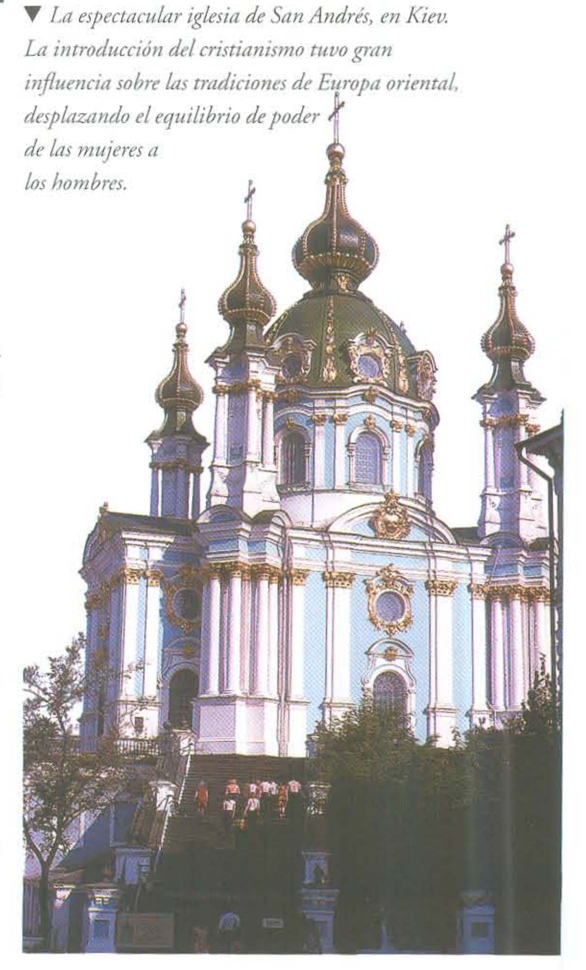
HOMBRES LOBO

DE CUALQUIERA QUE NACIESE con una marca de nacimiento en la cabeza o un mechón de pelo en cualquier parte del cuerpo se suponía que podía convertirse en hombre lobo. Para algunas tribus era señal de buena suerte: ese niño podría ver el futuro y sería capaz de cambiar su forma por la de un animal o un pez. De todos modos, las personas maléficas preferían convertirse en lobos sedientos de sangre.

En la Rusia medieval esta creencia estaba tan extendida que la Iglesia condenó en el siglo XVI "la creencia en las marcas de nacimiento y en los mechones de pelo y su asociación con los hombres lobo".

◀ *Un caballero, para demostrar a su esposa su capacidad para convertirse en lobo, se les presenta transformado a ella y a sus perros.*

▼ *La espectacular iglesia de San Andrés, en Kiev. La introducción del cristianismo tuvo gran influencia sobre las tradiciones de Europa oriental, desplazando el equilibrio de poder de las mujeres a los hombres.*



LOS DOCE MESES

EN UN PUEBLECITO DE BOHEMIA vivía una vez una anciana con su hija y su hijastra. La anciana adoraba a su hija, mientras que todo lo que hacía su hijastra le parecía mal.

En pleno invierno, un atardecer, la cruel madrastra abrió la puerta de su casa y dijo a su hijastra que saliera al bosque a recoger campanillas blancas para el cumpleaños de su hermana. Ella sabía, desde luego, que las campanillas blancas no aparecen hasta el mes de marzo, y estaban en enero.

La muchachita salió bajo los copos de nieve y al cabo de un rato le sorprendió ver una luz brillante entre los árboles. A continuación notó que olía a humo y oyó el crujir de unos troncos en llamas. Y casi sin darse cuenta se halló en un claro del bosque donde, en torno a una hoguera, estaban sentados doce hombres que hablaban tranquilamente. Tres eran viejos, tres de mediana edad, tres jóvenes y otros tres muchachitos. ¡Eran los Doce Meses!

Cuando les hubo explicado por qué había salido, los meses hablaron entre sí. La conocían perfectamente; en todas las estaciones era la criada que lavaba la ropa en las aguas heladas y recogía leña en el bosque. Y decidieron ayudarla a recoger las campanillas blancas. El hermano Marzo pidió a los viejos Enero y Febrero que le permitieran ocupar su lugar durante una hora, cosa que aceptaron. Y de repente bajo sus pies se extendió una alfombra de tierra oscura y de unas ramas empezaron a brotar capullos. El suelo se llenó de campanillas blancas. La muchacha recogió todo un cesto y volvió corriendo al claro del bosque. Pero estaba vacío.

Corrió a casa con su cesto de flores. Pero, cuando hubo contado su historia, la hermanastra salió corriendo al bosque nevado para pedir a los Doce Meses un regalo mucho mayor. Cuando los encontró sentados en torno a la hoguera ellos no la reconocieron, y en respuesta a sus peticiones le lanzaron irritados una tormenta de nieve que pronto la cubrió. Cuando la madre salió en su busca, también ella cayó entre la ventisca y murió. La muchacha vivió felizmente en su casita. Y en torno a ella, dice la leyenda, creció el más bello de los jardines; en él florecían las rosas, crecían las fresas, y manzanos y perales daban abundancia de frutos a lo largo de todo el año. Y todos los días del año recibía la visita de los Doce Meses.

EL LESCHI

MÁS ALLÁ del umbral de la casa se hallaba el bosque denso y oscuro que, naturalmente, estaba poblado por espíritus de todo tipo, en su mayoría malignos. El más común era el Leschi, espíritu diabólico con un solo ojo o genio de los bosques que se divertía extraviando a las personas, que perecían así en las profundidades del bosque. Adoptaba la forma de una criatura con aspecto de árbol, aunque solía ser invisible: sus cánticos o silbidos guiaban a los viajeros hasta su perdición.

EL ALMA Y LOS HECHIZOS

LA SEPARACIÓN DEL ALMA y del cuerpo es un rasgo peculiar de las creencias eslavas primitivas. El alma no sólo se separa del cuerpo con la muerte, sino que incluso lo hace a veces cuando una persona está dormida. Entre los serbios dichas almas suben por la noche a las cumbres y luchan entre sí; la victoria trae buena suerte al durmiente; mas si su alma es derrotada, su dueño jamás despertará. En los territorios eslavos orientales (Rusia, Bielorrusia y Ucrania) el alma puede asumir forma de *kikimora*, una vieja flaca y fea con el pelo largo que normalmente vive en la casa, si bien, como la *banshee* irlandesa, su presencia puede ser presagio de muerte.

En algunos mitos los árboles y las plantas retienen a las almas de los muertos, de modo que los personifican y están dotados de cualidades humanas. Esta superstición hace que ciertos árboles sean considerados sagrados, que haya leyendas sobre plantas que sangran y que se planten árboles a modo de símbolos de vida. Si el héroe muere, el árbol enferma y cae debido a que su alma residía en él.

Estas creencias primitivas están vagamente relacionadas con la idea actual de que romper un cristal –y, en tierras eslavas, que una persona silbe en el interior de una casa (lo que equivale a llamar al diablo)– sea presagio de muerte o de mala suerte. Por otra parte los actuales amuletos de la buena suerte pueden compararse a las espadas mágicas, los manteles que se tienden solos y los sacos mágicos de los mitos.

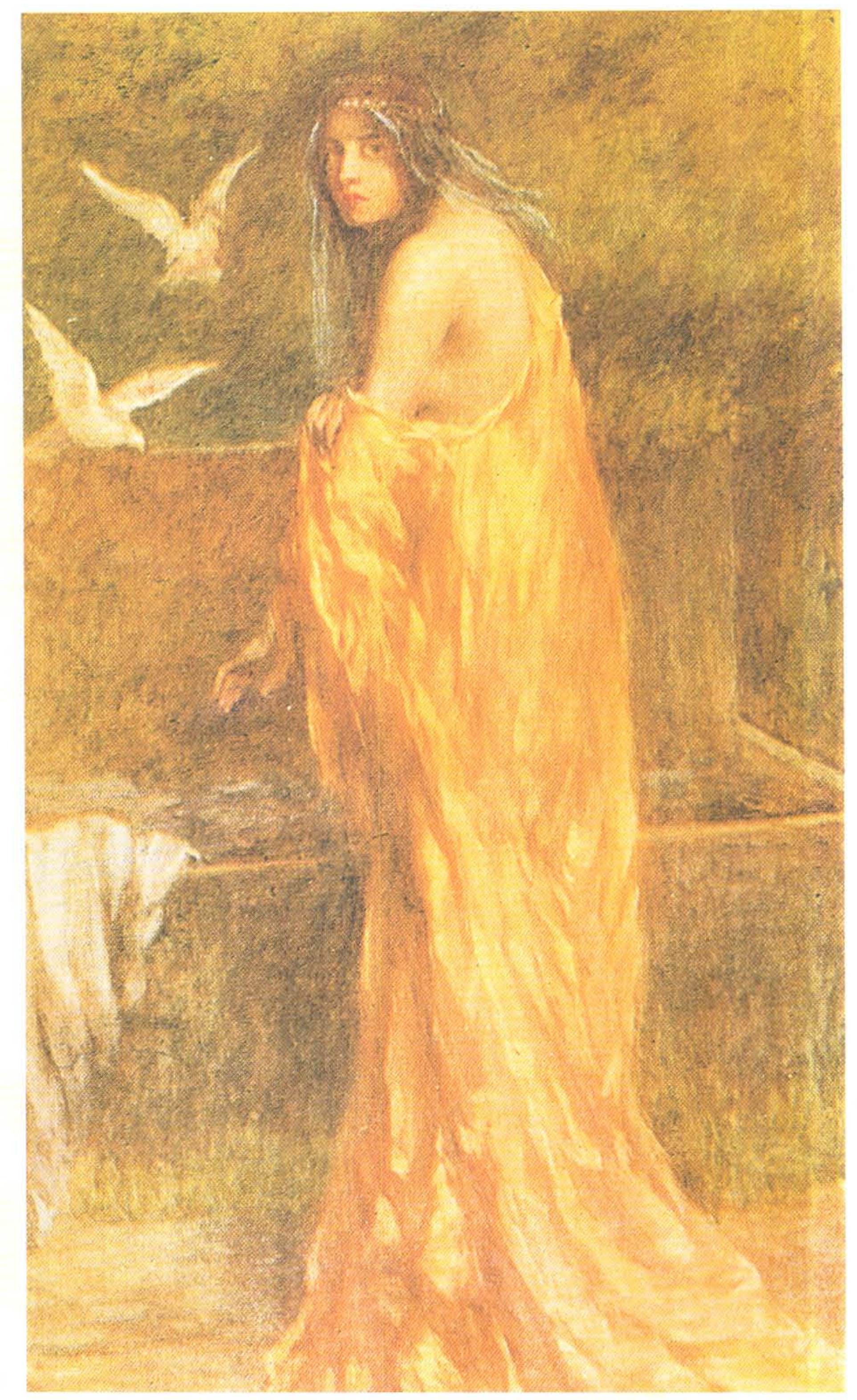
EL OTRO MUNDO

EL "OTRO MUNDO" es presentado en ocasiones como una isla, Booyan, situada en mar abierto (allí donde el sol se oculta y se levanta), lugar de felicidad y luz eternas. Allí es donde moran las almas de los muertos y de los que todavía no han nacido, así como las semillas, las plantas y los pájaros que aparecen en primavera.

Para llegar a esta isla mística el héroe tiene que viajar más allá del reino de Tres Veces Diez, con frecuencia a pie, calzado con tres pares de zapatos de hierro y tres bastones de piedra, comiendo tres panes de piedra y trepando a una montaña de hierro o de cristal. La persona que hace el viaje es con frecuencia una sencilla muchacha campesina, lo que subraya el poder del matriarcado en la mitología eslava.

◀ *Adorno de oro que muestra a una diosa sentada. Este tipo de joyas y adornos han sobrevivido como reminiscencias de la mitología antigua.*

▶ *Pintura serbia que muestra a una bella princesa despojándose de su ropaje dorado.*



EL PÁJARO DE FUEGO

MÁS ALLÁ de las montañas brumosas y al otro lado de los profundos y revueltos mares vivía un rey que tenía un huerto que era la niña de sus ojos, ya que en él crecía un manzano que daba manzanas de oro. Una noche llegó un ladrón que robó algunas manzanas. El rey, indignado, puso de guardia durante toda la noche a Iván, su mozo de cuadra. Cuando ya había pasado media noche, Iván vio descender un Pájaro de Fuego que empezó a picotear las manzanas. Aferró por la cola al Pájaro de Fuego, mas éste huyó volando dejando una pluma en sus manos.

El rey envió a Iván en busca del mágico Pájaro de Fuego. Aún no había llegado muy lejos cuando repentinamente apareció un gran lobo gris que le prometió ayudarlo a encontrar al ladrón. Aconsejó a Iván que mezclara cerveza, pan y queso y lo dejara en el suelo. Cuando los pájaros de fuego se comieron el pan y el queso se sintieron muy pesados, y entonces Iván logró apoderarse de uno, que metió en su alforja. A continuación, siguiendo al lobo, volvió corriendo hasta el rey. Mas ahora éste había oído hablar de una princesa, el hada Yelena, que vivía más allá de los mares. Y volvió a enviar a Iván de viaje para que le trajera a la encantadora doncella. Una vez más acudió en su ayuda el gran lobo gris y ambos viajaron hasta un castillo encantado situado más allá de los mares.

Ya recogida la princesa, ella e Iván subieron a lomos del lobo para volver con el viejo rey. Pero por el camino Iván se enamoró del hada Yelena y ella de él. Cuando explicaron al lobo su dilema, éste les dijo que dejaran el asunto en sus manos.

Una vez en el palacio del rey el lobo gris se convirtió en copia exacta de la feérica princesa e Iván condujo al "lobo-princesa" a presencia del rey. Éste, muy contento, llamó a todos sus nobles para que presenciaran la coronación de la nueva reina. Pero en el momento en que fue a besar a la novia sus labios se encontraron con el morro frío del gran lobo gris. El susto fue tal que el viejo rey murió al momento. Así fue como Iván se casó con el hada Yelena convirtiéndose a su vez en rey. En cuanto al Pájaro de Fuego, fue liberado y volvió a volar. Pero nunca más le tentaron las manzanas ni el pan con queso.



◀ *De Vodianoi, divinidad eslava, se creía que protegía los cursos de agua cercanos a los molinos.*

LA RUSALKA

LA RUSALKA O NINFA de las aguas vivía en las profundidades del agua; era una muchacha desnuda maravillosa, con la piel del color de la luna, que encantaba a los viajeros con sus risas y canciones, de modo que algunos se ahogaban en pos de ella. La Rusalka era el alma muerta de un niño, de un ahogado o de una mujer joven infeliz. Aunque posteriormente se asoció a la Rusalka con la muerte, antes de la llegada del cristianismo estaba probablemente relacionada con la fertilidad.

LA VILA

ESPÍRITU DE LOS CAMINOS, la Vila era semejante a la Rusalka o ninfa de las aguas, mujer eternamente joven y encantadora con largas y hermosas trenzas. Solía ser una muchacha que había muerto sin bautizar (creencia cristiana) o que había sido rechazada por su prometido, o sencillamente que era "coqueta" y cuya alma vagaba entre el cielo y la tierra. Se aparecía nomalmente por la noche para cantar y bailar, causando la muerte de cualquier ser humano que la viera.

ESPÍRITUS DE LAS GRANJAS

TODAS LAS dependencias de las granjas tenían sus propios espíritus. El espíritu del corral era el Dvorovoi, responsable de la zona en torno a la casa. Había que presentarle a los animales comprados o recién nacidos y era importante criar solamente animales del color que se suponía le gustaba. Por lo general era invisible, si bien quienes podían echarle un vistazo decían que era un viejo de barba gris completamente cubierto de pelo. El reino del Dvorovoi era el aire libre. Cuando se hallaba en el interior de las dependencias de la granja cedía sus obligaciones de guardián a los espíritus correspondientes.

El granero tenía su Ovinnik, que era un personaje malhumorado e incluso peligroso. Había que ser prudente, pues de lo contrario podía hacer que tropezaras o te hirieras con las herramientas de la trilla. Mucho más alegre era el Bannik, espíritu de la casa de baños, aunque también le gustaba gastar bromas pesadas a los visitantes, especialmente cuando acudían a la casa de baños con propósitos de adivinación. Las mujeres jóvenes, por ejemplo, en ocasiones acudían a él para adivinar quiénes serían sus futuros esposos. Si dejaban un peine, posteriormente éste contendría un cabello de su futuro marido (aunque cabía la posibilidad que el Bannik pusiera un pelo de caballo).

LA LLEGADA DEL CRISTIANISMO

En el siglo X, cuando los príncipes eslavos adoptaron el cristianismo (los eslavos del oeste –polacos, checos y eslovacos– recibieron la religión de Roma; los eslavos del norte y del sur, del Bizancio griego), la Iglesia puso fuera de la ley a los dioses paganos e hizo todo lo posible para borrar los mitos. Pero los viejos cultos persistieron, de modo que bien fueron adoptados por la Iglesia como ritos propios o pasaron al ámbito mágico. Así, Perun (dios del trueno y del rayo) se convirtió en el profeta Elías; Volos (guardián de los rebaños) se convirtió en san Vlasia; Kupalnitsa (diosa de ríos y lagos) se convirtió en santa Agripina, y Kupala (dios del sol y de la luz) en san Juan Bautista.

Los ritos primaverales coincidían con la Pascua (principal festividad de la Iglesia ortodoxa), las Calendas de invierno fueron sustituidas por la Navidad y la fiesta de Yarilo (dios pagano del sol y de toda la vida terrenal) se convirtió en la festividad de San Juan.

Muchos de los nombres modernos de seres sobrenaturales derivan de estas ideas pri-

▼ *Una Vila hace fracasar los intentos de los constructores de levantar un castillo hasta que hayan realizado las proezas que ella les impone.*







mitivas. Así, el *bogieman* de los ingleses está relacionado con el nombre eslavo de dios, *bog*, ejemplo de cómo la palabra inglesa *devil* (demonio) era originariamente la misma que dios, corrupción del nombre sánscrito de dios, *deva*. De ahí proceden Div y Divitsa (antiguas deidades paganas eslavas), el Zeus latino, el francés *dieu* y la palabra inglesa *deuce* (que significa "diablillo"), cuya raíz común puede apreciarse.

SADKO EL JUGLAR

SADKO VIVÍA en Novgorod y tocaba su laúd de madera de arce en los banquetes de lo comerciantes ricos. Pero al llegar los malos tiempos nadie quería pagar por oír su música. Un día, caminando a orillas del río, se sentó a tocar su instrumento. Apenas hubo terminado empezó a salir una espuma de las aguas y de las profundidades surgió la poderosa cabeza del dios del mar. Le gustó tanto la música de Sadko que le encargó tocar en su palacio submarino prometiéndole una gran recompensa. En cuanto Sadko aceptó se halló bajo el oceano en un palacio de piedra blanca; allí estaba el dios del mar en un gran salón, sentado sobre un trono de coral. Cuando Sadko entonó una canción el dios del mar empezó a bailar. Sobre sus cabezas las aguas se agitaron espumosas y olas grandes como montañas surcaron su superficie, llevándose los barcos a las profundidades.

Al cabo de un rato Sadko se sintió cansado; apenas podía tocar una nota más. Repentinamente sintió una mano sobre su hombros y, mirando atrás, vio a un hombre de barba blanca. El sabio le aconsejó romper las cuerdas de su instrumento para interrumpir la danza; a continuación el dios del mar le ofrecería una novia como recompensa. Pero Sadko no tenía que apresurarse en su elección: tenía que dejar pasar a las trescientas primeras doncellas, y a las segundas y a las terceras, escogiendo a la última de todas para que fuera su mujer. El sabio hizo además otra advertencia a Sadko: no tenía que acariciar a su novia, pues de lo contrario permanecería para siempre bajo el mar.

Sadko rompió las cuerdas de su instrumento y la danza cesó. El dios del mar, aunque decontento, insistió en que Sadko recibiera su premio: tenía que escoger a una novia de entre sus hijas. Apareció entonces un cortejo de doncellas, cada una más deliciosa que la anterior. Sadko dejó que pasaran las primeras trescientas, y luego las segundas y terceras. La última era Chernava, la más encantadora de todas. Y Sadko la escogió como novia.

Aquella noche, más tarde, cuando Sadko estuvo a solas con su nueva esposa, recordó la advertencia del anciano y se echó sin tocar a su novia; pero a media noche, al darse la vuelta en la cama, la rozó con el pie. Estaba tan fría que se despertó sobresaltado. Se encontró entonces echado a orillas del río Chernava con el pie izquierdo metido en sus aguas heladas. Durante el resto de su vida quedaría cojo de ese pie. Pero a su lado había un saco de oro que le hizo riquísimo. Hay quien cuenta que, cuando sopla la tempestad sobre el mar o sobre un lago, el juglar Sadko toca su instrumento y el dios del mar baila en las profundidades marinas.

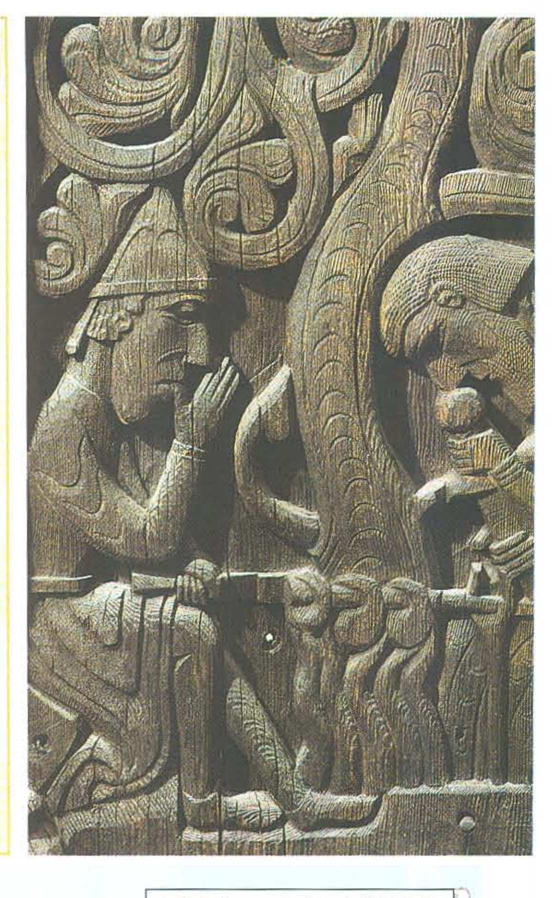
▲ *El Dvorovoi, espíritu de los corrales, protege a las personas y animales de la granja.*

Europa del norte

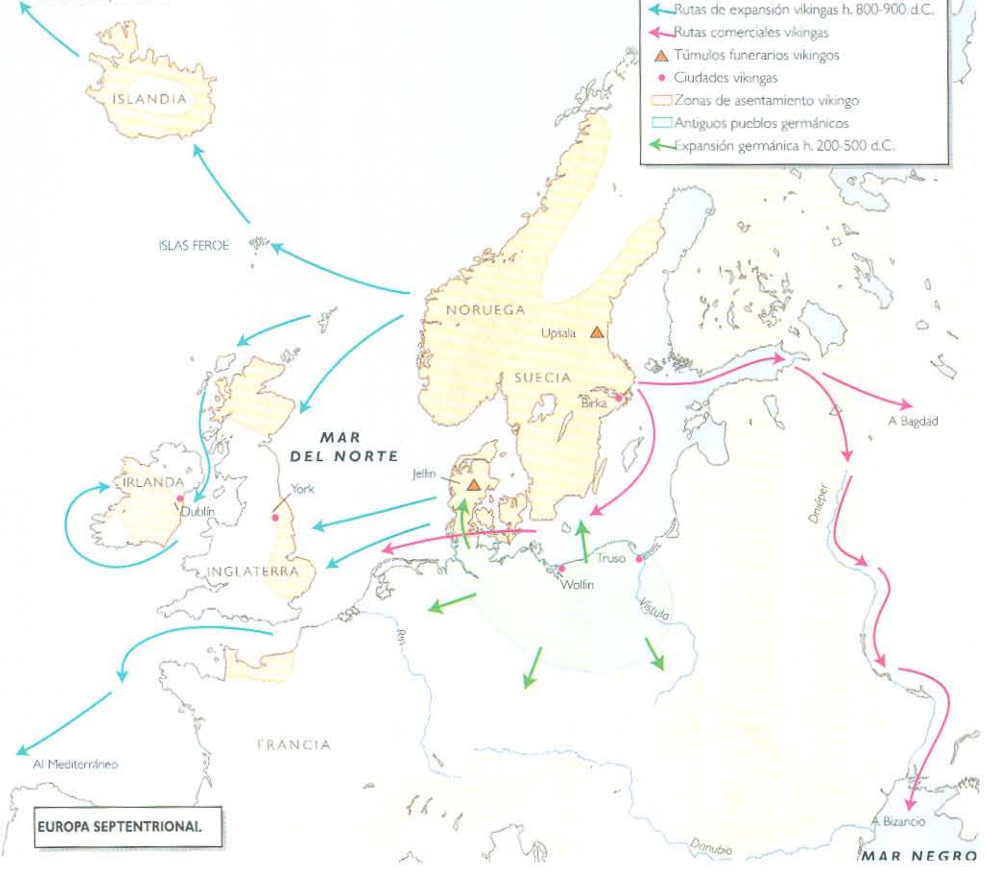
INTRODUCCIÓN

LOS MITOS NÓRDICOS tratan de conflictos entre dioses y gigantes, entre el caos y el orden. Aunque las pruebas de estos mitos son fragmentarias, la influencia de su mitología en el mundo de habla inglesa es de gran alcance y no puede negarse la enorme herencia que ha dejado para los angloparlantes. En inglés hay días de la semana cuyo nombre procede aún de dioses nórdicos: *Tuesday* (martes) es Tyr's day; *Wednesday* (miércoles) es Woden/Odin's day; *Thursday* (jueves) es Thor's day y *Friday* (viernes) es Frigg's day.

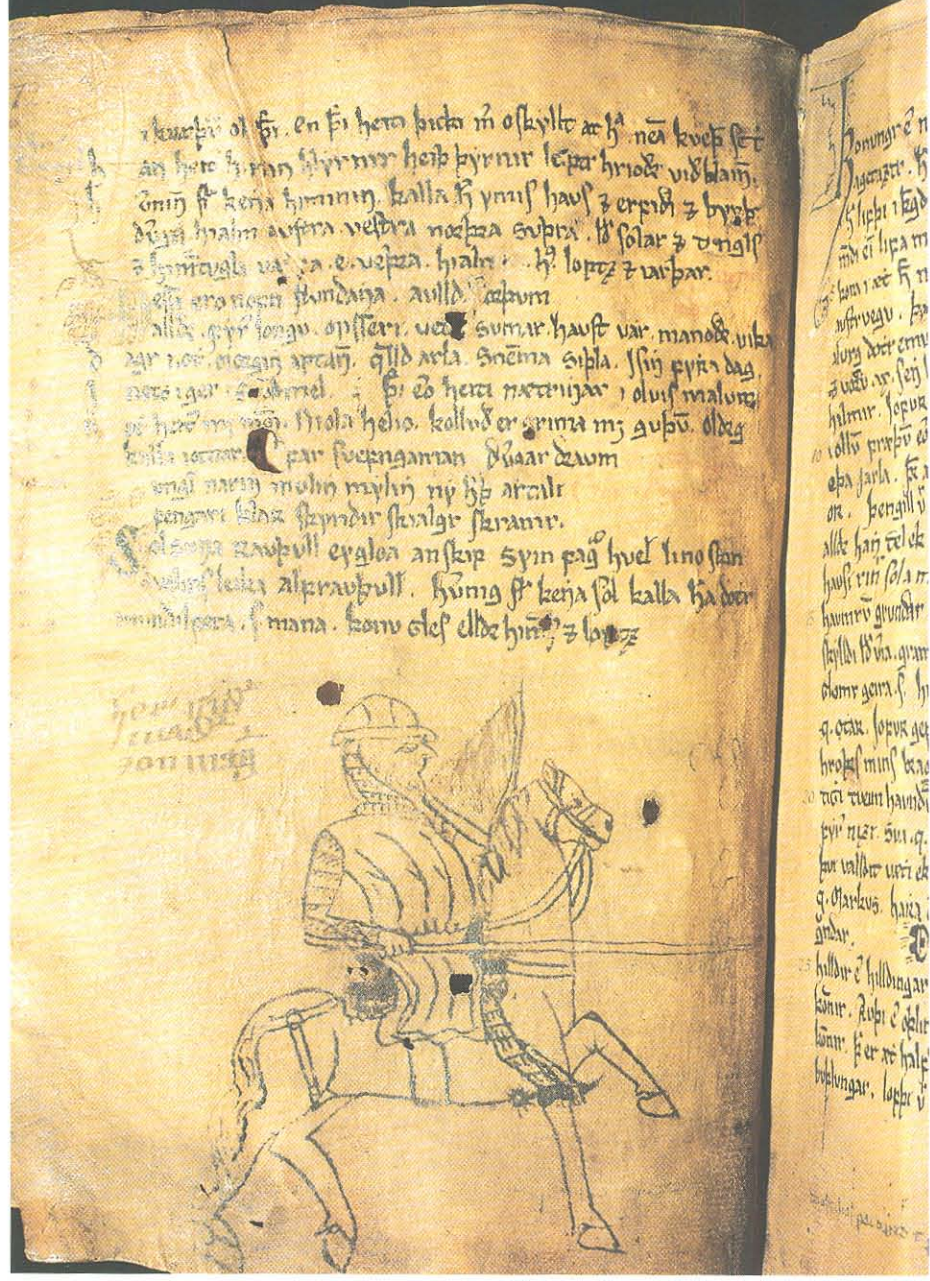
Con la decadencia del Imperio Romano las tribus germánicas presionaron desde el este del Rin pasando a tierras antes defendidas por los romanos. Eran pueblos germánicos los que hablaban lenguas germánicas, a diferencia de las célticas, eslavas o latinas. Entre los siglos IV y VI d.C. se produjeron en Europa continuos movimientos de población. Algunos dialectos germánicos desaparecieron, mientras que otros se desarrollaron hasta convertirse finamente en el alemán, el holandés, el flamenco, el inglés, el danés, el sueco, el noruego y el islandés actuales. El pueblo germánico aportó a estas regiones no sólo su lengua, sino también sus mitos, religión y creencias. La relativamente temprana conversión al cristianismo de la Europa continental y de Inglaterra hizo que subsistieran pocas pruebas de estas creencias, de modo que para establecer un panorama de los mitos germánicos tenemos que fijarnos en Suecia, Dinamarca, Noruega, y especialmente en Islandia, donde el cristianismo se introdujo mucho más tarde, sin llegar a ser dominante hasta el siglo XI.



LAS ÚNICAS OBRAS escritas con las que contamos actualmente proceden de observadores externos como el historiador romano Tácito, ya que el pueblo germánico carecía de escritura. Su alfabeto rúnico, de significado místico, estaba formado por inscripciones labradas sobre madera o piedra; carecía de escritos de cierta extensión. Las fuentes escritas de su mitología más importantes datan aproximadamente del siglo XIII; sus autores eran ya cristianos y procedían de Islandia, donde más se prolongó el interés por los antiguos dioses. Hacia el año 1220 Snorri Sturluson, brillante estudioso islandés e importante terrateniente, que era un personaje político relevante de religión cristiana, escribió un libro sobre los dioses y mitos infieles a fin de que los poetas del futuro no los perdieran para siempre. Es de la *Edda*, la obra de Snorri, de donde procede el panorama más completo de la mitología nórdica. Hay además otra fuente destacada, también escrita en la Islandia del siglo XIII, aunque probablemente sea anterior: una recopilación de poemas mitológicos llama-



◀ *A través de relieves de iglesias como éste se aseguraba la transmisión de las leyendas que forman parte de la herencia cultural.*
▶ *Los textos e ilustraciones de manuscritos antiguos recogen para la posteridad mitos y leyendas.*



da la *Edda poética*. Disponemos además de muestras fragmentarias de sagas islandesas y de pruebas arqueológicas, como los hallazgos de los magníficos barcos funerarios excavados en Oseberg y Sutton Hoo.

EL ENTORNO

LOS PUEBLOS NÓRDICOS creían que la vida había tenido su inicio con la fusión del hielo y el fuego; creían también que cuando llegara Ragnarok, el fin del mundo, las llamas alcanzarían el cielo y la tierra se hundiría en las aguas. La destrución por el fuego y el agua debió de ser una imagen familiar de los poetas que ponían por escrito los mitos en la volcánica Islandia, y su visión del vapor y las llamas levantándose hacia los cielos bien pudo haberse inspirado en las erupciones volcánicas. Las descripciones de las principales erupciones a lo largo de los siglos guardan gran parecido con la secuencia de acontecimientos de Ragnarok: montañas sacudidas por terremotos, el sol oscurecido por nubes de humo y cenizas seguidas de llamas, humo y vapor que llenaban los cielos y fundían el hielo provocando graves inundaciones junto a ríos de lava hirviente. El gran invierno y el oscurecimiento del sol durante tres años carentes de verano eran fenómenos por los que los pueblos del norte, con sus inviernos largos y oscuro, tenían razones para temer. Concretamente Islandia conoció veranos sin oscuridad e inviernos sin luz. De todos modos esta visión apocalíptica tiene también mucho en común con el concepto del fin del mundo de otras culturas.

COSTUMBRES RELIGIOSAS

LA ADORACIÓN DE LOS DIOSES del norte se realizaba de muy diversos modos. En el magnífico templo de Upsala, en Suecia, donde se celebraban sacrificios, algunos de ellos al parecer humanos, había grandes estatuas de Thor, Odín y Freyr. En otros templos menos espléndidos los sacerdotes sacrificarían animales, en especial a Thor o a Freyr. El pueblo tenía además devociones menos espectaculares: se ofrecían sacrificios a arboledas, peñas y rocas donde se suponía que residían dioses patronales. Lo más probable es que este tipo de ofrendas fueran de alimentos. Para tales ritos también se levantaban al aire libre sencillos altares de piedras amontonadas.

Los templos construidos con una advocación especial podían ser muy sencillos; incluso se escogían parajes naturales sagrados, como Helgafell ("montaña santa") en el oeste de Islandia. Thorolf Mostur-Beard, devoto de Thor, adjudicó a esta montaña una condición tan sagrada que nadie podía mirarla sin haberse purificado y en ella no podía herirse a ninguna criatura viviente.

Este mismo Thorolf siguió también la extendida costumbre de lanzar por la borda los pilares de troncos de su alto asiento al acercarse su barco a Islandia a fin de permitir a Thor que le guiase al lugar en que había de hacer su casa. Thorolf consagró el lugar así escogido por Thor haciéndolo tan sagrado que nadie podía mancillarlo vertiendo en él sangre o excrementos.

LA CREACIÓN

AL PRINCIPIO existía Ginnungagap, un lugar vacío. Al sur de éste se hallaba el ardiente Muspell, y al norte el frígido Niflheim. Del corazón de Niflheim brotaron once ríos cuyas aguas venenosas se congelaron. El vapor que surgía del veneno se acumulaba en capas de escarcha, y capa a capa el hielo se fue expandiendo hasta alcanzar Ginnungagap.

La parte de Ginnungagap orientada hacia Niflheim estaba llena de escarcha y hielo, mientras que la parte sur se encontraba caldeada por un cálido viento procedente de Muspell. Cuando el hielo se encontró con el vapor surgieron de su fusión los primeros signos de vida.

Las gotas del deshielo dieron forma a un enorme gigante, Ymir. Tres dioses –Odín, Vili y Ve– mataron a Ymir; de su cuerpo crearon el mundo. Transportado al centro de Ginnungagap, de su carne crearon la tierra y de sus huesos las rocas. Su sangre formó los lagos y el mar. Con la calavera de Ymir hicieron el cielo, que pusieron sobre la tierra, situando en cada esquina a uno de los cuatro enanos: Nordri, Sudri, Austri y Vestri. De los cabellos de Ymir los dioses hicieron plantas y árboles y esparcieron sus sesos por el cielo para dar forma a las nubes.

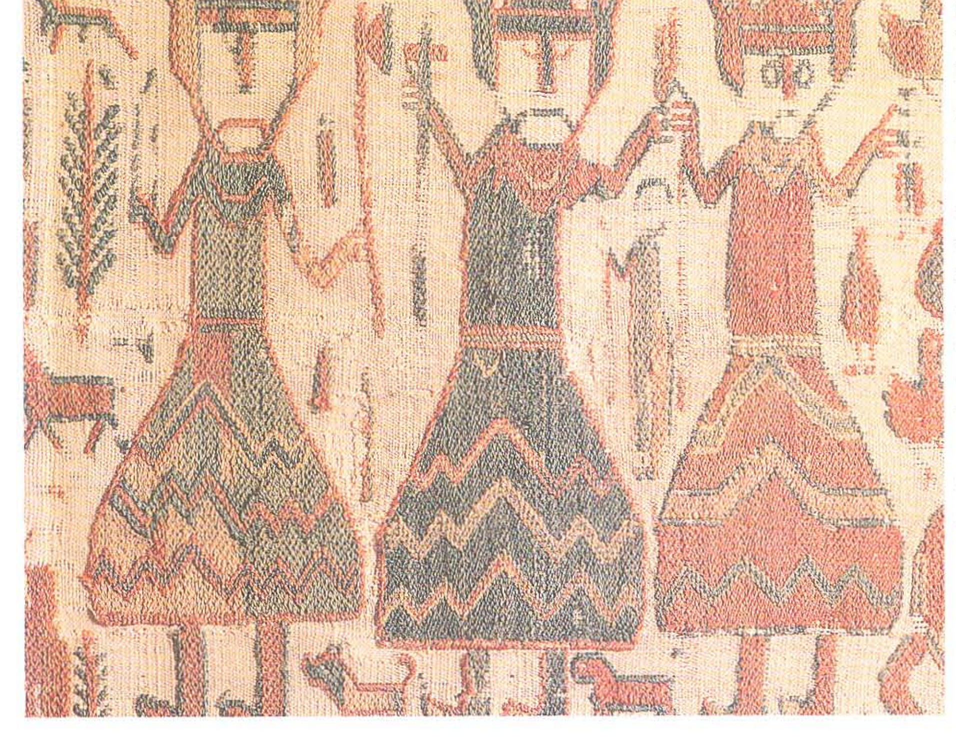


CREACIÓN DE LA VIDA

LA ESTIRPE DE LOS GIGANTES procedía de Ymir, el gigante primigenio que apareció en los principios de los tiempos. Ymir sudaba mientras dormía, y bajo sus axilas crecieron un varón y una hembra, mientras que una de sus piernas engendró un hijo monstruoso de la otra.

Ayudaba al gran Ymir una vaca, Audhumla, también engendrada espontáneamente en los inicios de la creación. Lamía la escarcha salada de las piedras y así se alimentaba. Mientras lamía empezó a brotar un pelo de hombre, al día siguiente una cabeza y al final del tercer día era ya un hombre completo, Buri, que era alto, fuerte y apuesto. Tuvo un hijo, Bor, que se casó con Bestla, hija de un gigante. Éstos tuvieron a su vez tres hijos, los dioses Odín, Vili y Ve.

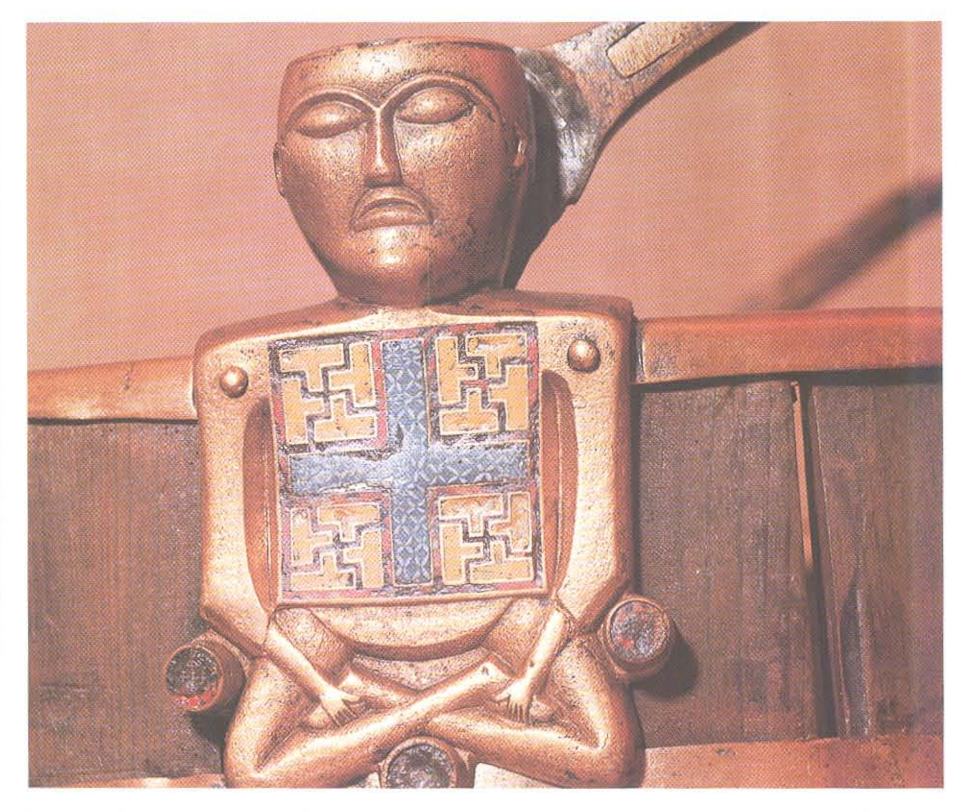
Estos tres dioses mataron a Ymir y de su cuerpo formaron el mundo; crearon también a la humanidad formando un hombre y una mujer a partir de dos troncos que hallaron a orillas del mar. Odín dio a los nuevos seres el aliento y la vida, Vili les concedió la conciencia y el movimiento y Ve les dotó de rostros, habla, oído y vista. Al hombre lo llamaron Ask (fresno) y a la mujer Embla (cuyo significado se desconoce). De estos dos seres procede la estirpe humana.



▲ *Odín, hábil mago y dios de la guerra.*
◀ *Detalle de un tapiz que muestra a Odín, con un solo ojo, llevando un hacha; a Thor con su martillo simbólico; y a Frey, dios de la fertilidad.*

VIDA FAMILIAR

PARA LAS GENTES de Europa del norte la vida era difícil. El clima y el territorio, implacables, tenían que proporcionarles alimentos suficientes para pasar los inviernos largos, fríos y oscuros. En Islandia, donde más sobrevivieron los mitos, el clima debió de ser muy crudo y los viajes con frecuencia imposibles. En tales condiciones las relaciones familiares eran cruciales. Las familias tenían que confiar entre sí y los lazos familiares proporcionaban una garantía de ayuda en los tiempos difíciles. Esto se refleja en los mitos de los dioses, que corrían peligrosas aventuras pero formando siempre un grupo muy unido, ayudándose y apoyándose mutuamente con gran lealtad para con los suyos.



▶ *El motivo que figura en el pecho de esta figura, que forma parte del asa de un cubo, es un símbolo del dios Thor.*

CREACIÓN DE LAS DISTINTAS CLASES

SE ATRIBUÍA AL ENIGMÁTICO dios Heimdall la creación de las distintas clases sociales. Un día Heimdall, disfrazado, fue recibido en una granja por Ai y Edda (bisabuelo y bisabuela), que le dieron pan y sopa. Heimdall se quedó con ellos tres días, durmiendo entre la pareja. A los nueves meses Edda dio a luz un hijo, un niño feo y moreno a quien llamaron Thrall. Thrall dedicó su vida al trabajo manual y de él descendieron los esclavos.

A continuación Heimdall llegó a una casa donde una pareja bien vestida, Afi y Amma (abuelo y abuela), le dieron hospitalidad y un trozo de carne. Durmió tres noches entre ellos. A los nueve meses Amma tuvo un hijo de mirada viva y tez rojiza que fue llamado Karl (hombre libre) y que creció para cultivar y construir. De Karl descendieron todos los hombres libres.

Heimdall llegó más tarde a una lujosa morada donde Fadir y Modir (padre y madre) le honraron con una suntuosa comida a base de pan, carne, aves y vino. Heimdall se quedó tres días durmiendo entre ellos y a los nueve meses nació un niño de ojos chispeantes y con la piel y el pelo claros, llamado Jarl (duque). Jarl creció con gran apostura y de él descendió la nobleza.

COSMOLOGÍA

SE CREÍA QUE EL MUNDO tenía tres niveles, uno sobre otro como una serie de bandejas. En el nivel más alto vivía en Asgard el grupo de dioses llamados los Aesir. En este mismo nivel también se hallaban Vanaheim, morada de los Vanir (otro grupo de dioses) y Alfheim, territorio de los elfos. En el nivel inferior se encontraban Midgard, donde vivían los hombres; Jotunheim, tierra de los gigantes; Svartalfheim, morada de los elfos negros; y también Nidavellir, país de los enanos. Asgard y Midgard estaban comunicadas por un puente de llamas denominado Bifrost, también conocido como el arco iris. En el nivel más bajo se hallaba la fría Niflheim.

La columna central del Árbol del Mundo, el gran fresno Yggdrasill, atravesaba todos los niveles. Las ramas de Yggdrasill se extendían sobre toda la tierra y sus tres raíces penetraban en los tres niveles del universo. El pozo de Urd (destino), donde celebraban consejo los dioses a diario, se hallaba bajo la raíz que llegaba hasta Asgard. Bajo la segunda raíz, que penetraba en el interior de Jotunheim, estaba el pozo de Mimir, donde Odín perdió un ojo a cambio de una poción de sabiduría. Bajo la raíz que se metía en Niflheim estaba el manantial de Hvergelmir, fuente de los once ríos de la creación.

THOR

ARMADO CON SU MARTILLO, Thor, dios del trueno, protegía al mundo. Su atributo más famoso era su poderosa fuerza, superior a la de todos los demás. Era enorme, con el cabello, la barba y las cejas rojas y unos ojos rojos feroces y centelleantes. La principal ocupación de Thor era masacrar a los gigantes que amenazaban constantemente al mundo de los dioses y al de los hombres. Thor buscaba activamente a estos seres con la intención de aniquilarlos, y cuando hallaba uno alzaba su martillo sin dudarlo. Si alguno de los demás dioses era amenazado, podía recurrir a él, que se presentaba al instante.

GIGANTES

LOS GIGANTES, enormes y por lo general hostiles, tenían un papel destacado en los mitos nórdicos. Representaban normalmente a las fuerzas del caos y lo negativo, contra cuyo influjo estaban obligados a luchar los dioses para mantener el orden de su universo. Mas esto no era siempre así, pues las relaciones con frecuencia no eran sencillas. Aunque la actividad diaria de los dioses consistía principalmente en protegerse de los gigantes, éstos no eran siempre enemigos. En ocasiones servían de ayuda y además muchos dioses tenían amores con gigantas e incluso se casaban con ellas. (Por ejemplo, Freyr se casó con Gerd, hija de un gigante; Njord se casó con Skadi, que también era una giganta.) El propio Odín descendía de un gigante y tuvo amores con varias gigantas. De todos modos lo más frecuente es que el trato con los gigantes incluya el martillazo definitivo de Thor.

Entre los gigantes famosos se cuentan Hrungnir, que retó a Thor a un duelo, y Thjazi, que robó las manzanas de oro de la juventud. Utgarda-Loki, un señor de los gigantes, se sirvió de artes mágicas para burlar a Thor y a los suyos. Los gigantes amistosos suelen ser más bien de la variedad femenina; entre ellas se cuenta Grid, que dejó a Thor un báculo y un cinturón que conferían fuerza una vez que el dios se vio en un apuro. Thor también tuvo dos hijos con la giganta Jarnsaxa.

THOR PIERDE SU MARTILLO

EL MITO DEL ROBO del Mjollnir, el martillo de Thor, muestra lo importante que era para los dioses la protección de este martillo y los muchos esfuerzos que harían por recuperarlo. Muestra además el amplio abanico de funciones del martillo.

Una mañana Thor descubre que su martillo ha desaparecido. Llama a Loki y le dice que el martillo le ha sido robado. Loki decide que vayan a ver a Freyja.

–¿Me dejas tu forma de halcón para que busque mi martillo? –le preguntó Thor.

–Gustosamente te la dejaré –contestó Freyja–, aunque fuera de oro o plata, si puede ayudarte a encontrar a Mjollnir.

Loki voló bajo la forma del halcón de Freyja hasta encontrar a Thrym, señor de los gigantes.

–¿Has escondido tú el martillo de Thor? –preguntó Loki.

–Lo he escondido a ocho leguas bajo tierra –replicó Trhym– y afirmo que nadie lo sacará de ahí hasta que Freyja me sea dada como novia.

Loki y Thor dijeron a Freyja que se preparase para ser la novia de Trhym, mas ésta, furiosa, se negó. Los dioses, alarmados, se reunieron para decidir qué hacer. Si los gigantes tenían el martillo de Thor, los dioses se verían indefensos ante cualquier ataque y Asgard pronto sería destruida. Pero si Freyja no quería casarse con Thrym, ¿cómo recuperarían el martillo? A Heimdall se le ocurrió una idea:

–Disfracemos a Thor de novia y enviémosle a Thrym en lugar de Freyja.

A Thor no le gustó la sugerencia y protestó diciendo que sería imposible disfrazarle con ropas de mujer; pero Loki le recordó el destino que esperaba a Asgard si no recuperaba a Mjollnir. De modo que Thor fue disfrazado de novia con joyas sobre el pecho y un velo en la cabeza. En el cuello le pusieron el collar de los Brisings. Loki, vestido de dama de compañía, acompañaba al disfrazado Thor.

Thrym se puso muy contento con la llegada de Freyja y sus sirvientes les ofrecieron un gran festín. Thor se sentó a la mesa y se comió un buey entero, ocho salmones y todas las golosinas reservadas para las mujeres, regándolo todo con tres cuernos de hidromiel. Thrym observó esto con cierta alarma y dijo que nunca había visto que una doncella comiera y bebiera tanto. Loki tuvo que espabilarse para evitar que les descubrieran:

–Freyja lleva ocho noches sin comer ni beber, tan deseosa estaba de llegar al País de los Gigantes –dijo.

A Thrym esto le agradó y levantó el velo de Freyja para besarla, mas se echó atrás horrorizado:

–¿Por qué tiene Freyja unos ojos tan rojos y feroces? –dijo muy asustado.

–Freyja lleva ocho noches sin dormir, tan deseosa estaba de llegar al País de los Gigantes– le respondió Loki.

Thrym quedó satisfecho y quiso proseguir las bodas. Ordenó que se trajera a Mjollmir para que bendijera a la pareja. El martillo fue depositado en el regazo de la novia. En cuanto Thor tuvo el martillo las cosas cambiaron. Saltó arrancándose el velo y machacó en la estancia a todos los gigantes, empezando por Thrym.

▼ *El martillo de Thor, utilizado para proteger a los dioses de sus adversarios.*

EL MARTILLO PROTECTOR DE THOR

EN TUMBAS ESCANDINAVAS se han encontrado amuletos de plata y de otros metales que representan el martillo de Thor, lo que da muestra de la fe que se tenía en la protección de Thor. La mayoría datan de finales del siglo X y se han encontrado en Dinamarca, el sur de Noruega y el sudeste de Suecia. Algunos son muy pequeños, de dos centímetros de largo, y muchos tienen anillas acopladas, lo que demuestra que podían llevarse colgados. Como símbolo protector, quizá fueran la versión pagana de la pequeña cruz que llevaban los cristianos. Se han encontrado moldes en que podían manufacturarse a la vez martillos y cruces, según los requerimientos de los clientes de creencias diferentes.

ELFOS Y ENANOS

EN CASI TODA LA MITOLOGÍA de Europa del norte están presentes los elfos, relacionados con la tierra. Con todo, también pueden ser considerados peligrosos. Los anglosajones, los noruegos y los islandeses creían que podían causar enfermedades y pesadillas. Los elfos luminosos, más bellos que el sol y de buen carácter vivían en Alfheim, mientras que los elfos oscuros, más negros que la pez y de naturaleza maligna, vivían bajo tierra.

Otra estirpe de seres que vivían bajo tierra eran los enanos. Aunque no especialmente pequeños, en general se les consideraba feos. Originariamente los enanos fueron generados por el suelo, formándose a modo de gusanos en la carne de Ymir, el gigante primigenio, y fue allí donde los dioses les dieron la conciencia e inteligencia.

Los enanos eran artesanos magistrales y habilísimos herreros que daban forma a objetos con propiedades extraordinarias, generalmente de oro. Son los creadores de muchos tesoros pertenecientes a los dioses, entre ellos Mjollnir, el martillo de Thor; Draupnir, el anillo de Odín; y el célebre collar de Freyja. Gleipnir, la única cadena que podía tener amarrado al lobo Fenrir, era también obra de sus manos.

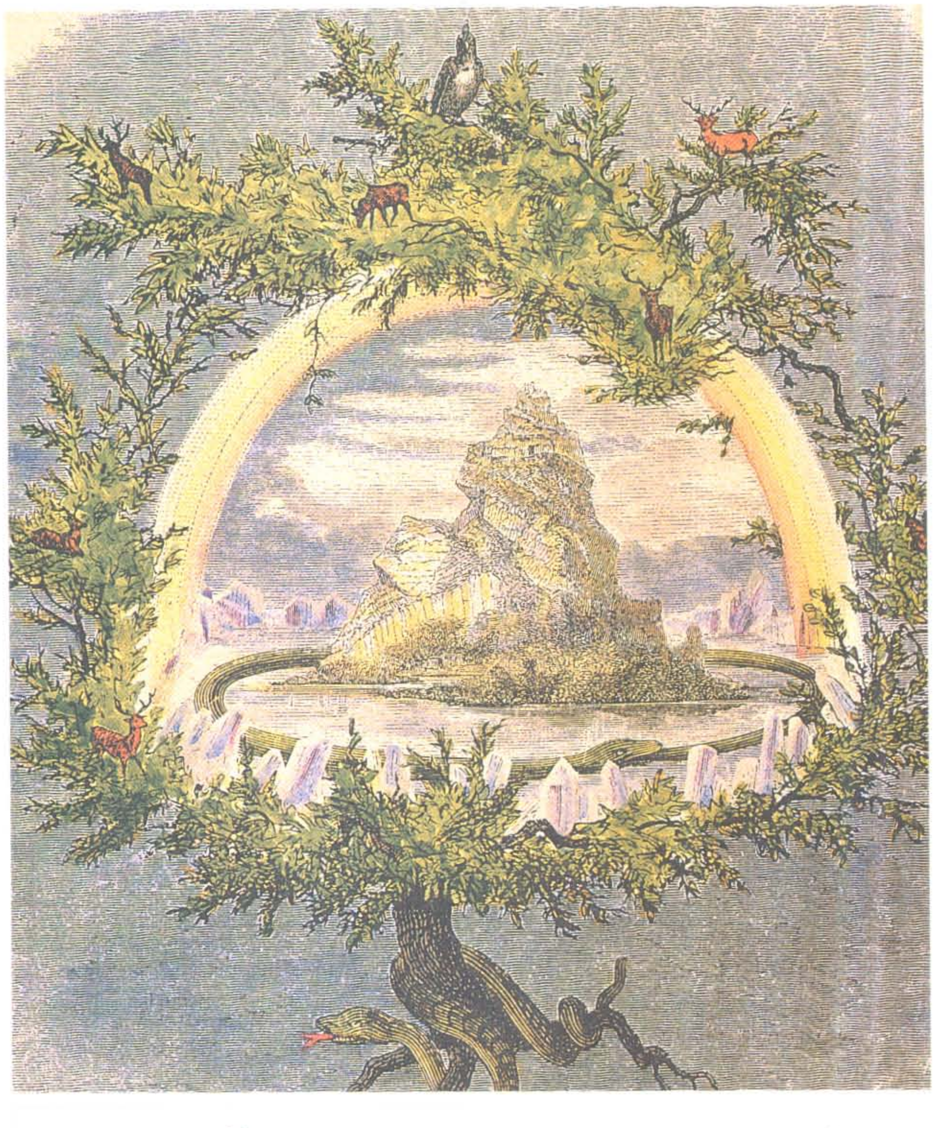
A veces los enanos dotaban de maldiciones a sus tesoros, especialmente cuando habían sido obligados a forjarlos o a entregarlos. Por ejemplo, dos enanos se vieron obligados a forjar una espada mágica, a la que maldijeron de modo que siempre que se desenvainara causara la muerte.

◄ Colgante que representa a la diosa Freya. Lleva el collar de Brisingamen, hecho para ella por los enanos artesanos.

▼ Ilustración de una procesión de elfos. Los colores vivos sugieren que se trata de elfos amables o luminosos.

LA LEY Y EL ORDEN

EL ORDEN ES UN TEMA omnipresente en la mitología nórdica, en que los dioses luchan constantemente por mantener o restaurar el orden frente a las fuerzas oscuras e impredecibles de la oscuridad, por lo general en forma de gigantes. En esta lucha las armas principales son la fuerza de Thor y su martillo; y las preocupaciones dominantes de Thor son la justicia, la ley y el orden. De ahí que entre los hombres Thor estuviera muy relacionado con la ley y que el pueblo confiara y creyera en él. La asamblea anual islandesa, en que se recitaban las leyes, se decidía sobre las disputas y se oían los casos judiciales, empezaba siempre en jueves, el día dedicado a Thor.



EL ÁRBOL DEL MUNDO

EL FRESNO Yggdrasill, el Árbol del Mundo, era el eje del universo. Nada se sabe de los orígenes de Yggdrasill. En él vivían criaturas muy concretas: un águila que lo sabía todo se posaba en lo más alto, con un halcón, Vedrfolnir, entre los ojos. Una vil serpiente, Nidhogg, yacía en Niflheim, mordiendo las raíces de Yggdrasill. Ratatosk, una ardilla, corría por el árbol arriba y abajo transportando insultos entre Nidhogg y el águila. También vivían en sus ramas cuatro ciervos: Dain, Dvalin, Duneyr y Durathror.

El árbol era fuente de vida y de sustento para las criaturas que vivían en él y bajo él, pero padecía angustias y dificultades debido a las muchas criaturas a las que daba sustento. Nidhogg y las serpientes que le rodeaban le mordían las raíces y los ciervos se comían sus hojas y brotes. La ardilla roía y desgastaba constantemente su corteza. De modo que también el apoyo y sostén central del mundo pasaba sus pruebas y tribulaciones.

Para contrarrestar este sufrimiento Norns, que vivía junto al pozo de Urd, tomó agua con barro que había junto al pozo, vertiéndola sobre las ramas cada día. Aquella mezcla era tan maravillosa que todo lo que tocaba lo volvía blanco, y así protegió al árbol.



EL DESTINO Y EL HADO

LA INFLUENCIA del destino está siempre presente en la mitología nórdica: el destino está predeterminado y no puede evitarse. Ragnarok –el fin del mundo– es ineludible. El destino de las personas era adjudicado por Norns, espíritus femeninos de quienes se creía que visitaban a los niños cuando nacían dándoles buena o mala fortuna. Las contradicciones de las vidas individuales se debían a que las Norns adjudicaban buenas vidas, mientras que las Norns malignas adjudicaban infortunios. El destino individual se afrontaba con estoicismo y humor. Una muerte heroica era más honrosa, la adversidad se enfrentaba con alegría y enfrentarse a la muerte con un comentario humorístico era el más honroso de los hechos.

▲ *Esta representación de Yggdrasill, el Árbol del Mundo, muestra claramente al águila omnisciente en lo alto y a la vil serpiente Nidhogg enredada en sus raíces.*

▼ *Thor con su martillo Mjollnir y su espada Gungner.*

LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

MÁS ALLÁ de la vida había varias posibilidades. Los guerreros que morían en combate, especialmente por la lanza, que estaba consagrada a Odín, iban a la gran estancia de Odín, el Valhalla. Se consideraba que una muerte de guerrero era lo



más noble, así como un destino al que aspirar. Un noble que estuviera muriéndose en su casa y quisiera ir al Valhalla en vez de con Hel, adonde iban quienes morían en la cama, podía herirse con una lanza y "marcarse para Odín", asegurándose así el ingreso en el Valhalla. Freyja recibía también a los guerreros caídos. Ella asistía a las batallas en su carro tirado por gatos y recogía a la mitad de los caídos, mientras que la otra mitad correspondía a Odín. Los guerreros a quienes ella recibía acudían a su palacio, Sessrumnir (lugar de muchos asientos). Las mujeres muertas también iban a Freyja. En la saga de Egil, una mujer condenada por suicidio decía que no comería ni bebería hasta que cenara con Freyja. También la diosa Gefjun recibía a las mujeres muertas, y era responsable de las muchachas y mujeres que morían solteras.

Los que morían de enfermedad, por accidente o de viejos iban al reino subterráneo de Hel (que no tiene nada que ver con el *hell* –en inglés infierno– de los cristianos), regido por la hermana de Loki, llamada Hel. Los ahogados eran conducidos al palacio submarino de Aegir y Ran.



▲ *Odín a lomos de su caballo Sleipner, también usado para llevar al Valhalla a los guerreros muertos.*

LA MUERTE DE BALDER

BALDER SOÑÓ que su vida corría un peligro mortal, lo que preocupaba mucho a los Aesir. Su madre, Frigg, ideó un plan para salvarle. Consiguió que todos le jurasen no hacer daño a Balder: el fuego, el agua, los animales, los pájaros, las serpientes, las plantas, las piedras, los árboles, la tierra, los metales, las enfermedades y los venenos.

A los Aesir les divertía mucho poner a Balder de pie y que los demás dioses le lanzaran objetos y armas, pues nada podía hacerle daño. Loki al ver esto se convirtió en mujer y fue a visitar a Frigg. Dijo a Frigg que todos los Aesir estaban disparando contra Balder pero que a éste nada le hería. Frigg repuso:

–Ni las armas ni la madera dañarán a Balder, todas ellas me lo han jurado.

–¿Todas y cada una de las cosas han jurado no dañar a Balder? –preguntó Loki. Frigg contestó que una planta, el muérdago, le había parecido demasiado joven para prestar juramento.

Entonces Loki encontró al muérdago y lo arrancó. Se acercó al dios ciego Hod, que estaba solo, y le preguntó por qué él no arrojaba cosas a Balder.

–Porque no puedo ver dónde está –replicó Hod–, y además no tengo arma.

–Te ayudaré a honrar a Balder –dijo Loki–. Te mostraré dónde está y podrás lanzarle este bastón.

Hod tomó el muérdago y lo lanzó dirigido por Loki. La vara atravesó a Balder, que cayó muerto. Cuando vieron caer a Balder todos los Aesir se quedaron sin habla. Sólo podían llorar. Finalmente Frigg habló. Preguntó quién entre los dioses cabalgaría hasta Hel, el mundo subterráneo, para encontrar a Balder y ofrecer una recompensa a su guardián para que permitiese a Balder volver a Asgar. El hermano de Balder, Hermod, se ofreció voluntario. Le proporcionaron el caballo de Odín, Sleipnir, y Hermod partió al galope.

Hermod cabalgó hasta llegar a las puertas de Hel, donde vio a Balder en el puesto de honor. Hermod pidió a Hel que permitiera a Balder volver a Asgard, describiéndole los grandes lloros de los Aesir. Hel dijo que tenía que poner a prueba la fuerza del afecto por Balder antes de liberarlo:

–Si todas las cosas del mundo lloran por Balder le dejaré marchar, pero si algún objeto se resiste a llorar, me lo quedaré.

Los Aesir enviaron mensajeros a todo el mundo pidiendo que Balder fuera llorado. Y así lo hicieron todos, personas y animales, la tierra, las piedras, los árboles y todos los metales.

En su camino de vuelta los mensajeros se cruzaron con una giganta llamada Thokk. Le pidieron que llorase por Balder, mas ella se negó diciendo:

–Thokk llorará por Balder lágrimas secas. Que Hel se quede con lo que tiene.

De modo que Balder no fue liberado. Era una creencia general que Thokk era Loki disfrazado.



VALHALLA

SE CREÍA QUE LOS NOBLES y héroes que morían en combate iban a la magnífica estancia de Odín, el Valhalla (vestíbulo de los caídos), donde pasaban a formar parte del Einherjar, el ejército personal de Odín. Y allí vivían gloriosamente banqueteando y ejercitándose hasta el fin del mundo, cuando serían llamados a luchar por Odín en la última gran batalla.

El Valhalla era una edificación enorme con muchas puertas. Sus vigas tenían forma de lanzas y sus tejas eran como escudos. Todos los días el Einherjar se revestía de sus arreos de guerra, y luchaban unos contra otros para distraerse. Terminado el combate todos los caídos se levantaban milagrosamente, y al anochecer todos volvían a estar sentados para comer, beber y armar juergas.

Los guerreros comían carne de un jabalí llamado Saehrimnir, que el cocinero Andhrimnir cocinaba cada día en el caldero Eldhrimnir. La carne de Saehrimnir siempre alcanzaba para alimentar al Einherjar, fuera cual fuese su número, y cada mañana estaba entero, preparado para ser cocinado. La bebida del Einherjar era un suministro interminable de hidromiel producido por una cabra llamada Heidrun, que cada día llenaba una vasija suficientemente grande para que bebieran todos.

VALKIRIAS

LOS QUE MORÍAN en combate eran escogidos en nombre de Odín por las Valkirias. La palabra Valkiria significa literalmente "que escoge a los caídos", y estos espíritus femeninos acudían a los campos de batalla para que la victoria fuera según la voluntad de Odín y para conducir a los caídos al Valhalla. También atendían a los guerreros muertos en el Valhalla, donde les servían de comer y de beber. En ciertas fuentes poéticas se describe a las Valkirias con armadura y a caballo, y la concepción popular proviene de aquí, pero se supone que figuras femeninas sobrenaturales más misteriosas y sanguinarias estaban relacionadas con las batallas y los caídos del más antiguo periodo germánico.

LOS AESIR

EL JEFE del grupo de dioses llamados los Aesir era Odín, hábil mago y dios de la guerra, de la muerte, de los reyes, de la poesía y de la magia. Odín era un personaje temible; no siempre podía confiarse en él, pues estaba más interesado por sus poderes mágicos que por sus súbditos. Su reina era la bella y graciosa Frigg, que compartía con él las dotes para predecir el futuro.

Thor, protector de Asgard, era hijo de Odín y dios del trueno. Cuando los dioses tenían problemas con los gigantes siempre recurrían a él, que aparecía enarbolando su martillo invencible para arreglar las cosas. Esta función protectora se extendió también a los hombres: se podía confiar en Thor y la población tenía fe en él.

Balder, otro hijo de Odín, es el más conocido del resto de los Aesir, debido al relato del mito de su muerte. Era el más inteligente, amable, hermoso y amado entre los dioses, pero fue trágicamente asesinado por culpa de la traición de Loki. Tyr, que era también un dios de la guerra, era el más valiente de los dioses. También formaban parte de los Aesir Bragi, dios de la poesía, y Ull, dios de los arcos y de la caza.

▲ *Detalle de una lápida funeraria labrada. Los soldados del panel superior llevan las espadas apuntando hacia abajo, lo que significa la muerte.*
▼ *Tyr, dios de los cielos, con un animal encadenado, probablemente Fenrir, quien devoró la mano de Tyr, estando encadenado.*



THOR PESCA LA SERPIENTE DEL MUNDO

EL ENEMIGO PARTICULAR de Thor era la monstruosa Jormangand, la Serpiente del Mundo, que yacía enrollada bajo el mundo en el fondo del mar. En una ocasión Thor adoptó el aspecto de un muchacho y se alojó una noche en casa de un gigante llamado Hymir. Al día siguiente, cuando Hymir se preparaba para ir a pescar, Thor quiso acompañarle. Hymir le replicó que era tan joven y pequeño que no le serviría de ayuda. Thor, furioso, le respondió que ya se vería quién se cansaba antes de remar a la vuelta, y ya estaba a punto de aplastar la cabeza de Hymir con su martillo cuando recordó su plan secreto de probar su fuerza en otro lugar. De modo que preguntó a Hymir qué utilizarían como cebo. "Utiliza tu propio cebo", dijo Hymir, y entonces Thor arrancó la cabeza del mayor buey del rebaño de Hymir.

Primero tomó los remos Thor, y a Hymir le sorprendió que Thor bogara con tanta fuerza. Cuando llegaron a la zona de pesca habitual Thor dijo que quería seguir remando. Poco después Hymir le advirtió que se habían alejado tanto que sería peligroso seguir debido a la Serpiente del Mundo. Thor le replicó que seguiría remando, y así lo hizo, lo que preocupó a Hymir todavía más.

Cuando Thor dejó por fin los remos, colgó de un aparejo la cabeza de buey, echándola por la borda. En las profundidades del mar la serpiente cerró sus fauces sobre el cebo. Dentro había un gran anzuelo que se le clavó en el cielo de la boca, y la serpiente se retorció con violencia. Thor, tirando del aparejo, opuso toda su fuerza contra la serpiente. Tiró con tanta fuerza que sus pies hundieron el casco del barco, apoyándose en el fondo del mar. Mientras Thor tiraba de la serpiente Hymir, asustado, había palidecido, y en el momento en que Thor levantaba el martillo para dar su golpe mortal a la serpiente, Hymir cortó el aparejo. La serpiente volvió al mar y Thor le lanzó el martillo. Thor estaba furioso con Hymir por el fracaso de su plan y le golpeó con tanta fuerza que lo tiró por la borda. Tal fue el fin de Hymir, y luego Thor volvió a tierra.



LOS VANIR

LAS DIVINIDADES de la fertilidad a quienes se conoce como los Vanir eran vecinas de los Aesir. Njord, dios del mar y de sus productos, era invocado para obtener riquezas y éxito en la pesca y en las travesías marinas. Vivía en Noatun (que significa "puerto") y era padre de los gemelos Freyr y Freyja. Freyr, principal dios de la fertilidad, era una divinidad radiante y beneficiosa que propiciaba el crecimiento. Gobernaba las cosechas controlando el sol y la lluvia. También se le invocaba en las bodas, pues era además responsable de la procreación. Se recurría a Freyr para obtener prosperidad y se le suponía portavoz de la paz. En sus templos estaban prohibidas las armas y verter sangre en los lugares a él consagrados era tabú.

Freyja, la principal diosa de los Vanir, era algo más que una diosa de la fertilidad: era además la diosa del amor, experta en magia y receptora de los caídos.

▲ *Thor, con su martillo simbólico, captura a Jormangand, la Serpiente del Mundo.*

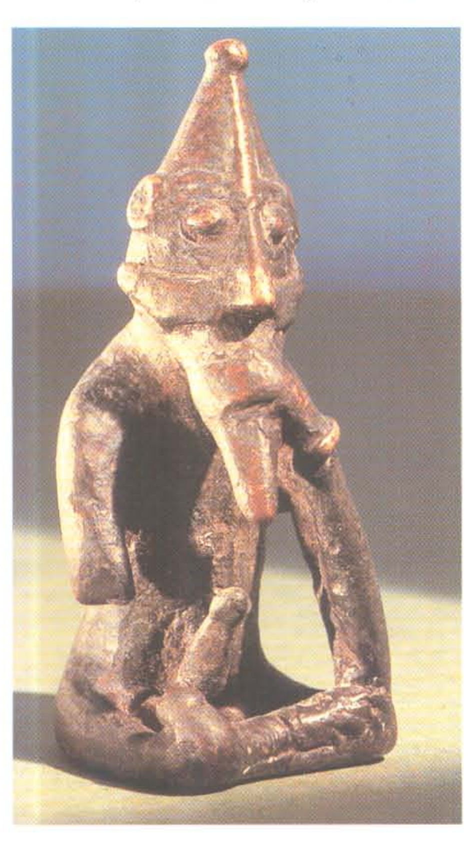
JABALÍES

LOS JABALÍES estaban consagrados a las divinidades de la fertilidad. Freyr y Freyja tenían jabalíes sobre los que montaban y en ocasiones se les atribuía forma de jabalí. También se sacrificaban jabalíes a Freyr para obtener una buena cosecha. En los objetos ceremoniales se han encontrado imágenes de jabalíes: el Sviagriss, un recuerdo de familia de los reyes suecos, era un anillo con la figura de un cerdo, y los antiguos reyes suecos atesoraban cascos con imágenes de jabalíes. Uno de estos yelmos recibía el nombre de Hildisvin, igual que el jabalí de Freyja, y es mencionado en el *Beowulf*, poema anglosajón en que la crin del jabalí protege la vida de su portador.



LOKI, AMIGO Y ENEMIGO DE LOS DIOSES

UNO DE LOS PERSONAJES más extraordinarios de la mitología nórdica es Loki. No era estrictamente un dios (pues descendía de gigantes), pero vivía entre los Aesir y se unía a ellos en sus expediciones, ayudándoles con frecuencia. Pero, aunque era amigo y compañero de los dioses y hermano de sangre de Odín, Loki era también su enemigo, y en Ragnarok –el fin del mundo– lucharía contra los dioses y de parte de los gigantes.



Loki era apuesto e ingenioso, pero malicioso y tímido. Era también sumamente astuto y siempre estaba lleno de trucos y planes. Podía cambiar de forma, y cuando preparaba sus maldades adoptaba las de animales o pájaros. Snorri se refiere a Loki como el calumniador de los dioses y el origen de todas las mentiras y falsedades.

No hay pruebas de que se venerase a Loki, pero formaba parte del canon mitológico. Son muchos los acontecimientos de la mitología debidos a su presencia. Revela la misteriosa naturaleza de Loki el hecho de que, aun causando constantemente problemas a los dioses, era con frecuencia su rapidez de pensamiento y su astucia lo que les sacaba de apuros, por lo que su influencia podía tanto beneficiarles como dañarles.

▲ *Detalle de una piedra de fragua que representa el rostro de Loki con los labios cosidos.*

◄ *Estatua de bronce de Freyr, dios de la fertilidad.*



LOKI E IDUNN

LA DIOSA IDUNN guardaba las manzanas de oro de la eterna juventud que tenían que comer los dioses para no envejecer. El malvado Loki hizo que tanto Idunn como sus manzanas fueran robadas por un gigante, aunque también era típico de Loki que deshiciera la calamidad devolviendo a Idunn.

Loki fue capturado por un gigante llamado Thjazi, quien se negó a liberarlo si no prometía sacar de Asgard a Idunn y sus manzanas. Loki se comprometió a hacerlo y el gigante le dejó marchar. Dirigiéndose a Idunn, Loki le contó que había visto en el bosque unas manzanas que a ella le parecerían preciosas. Le sugirió que fuera a verlas llevando sus propias manzanas para compararlas. En cuanto ambos salieron de entre los muros de Asgard se presentó Thjazi en forma de águila y aferró a Idunn con sus manzanas, llevándosela a su casa.

La desaparición de Idunn y de las manzanas afectó muchísimo a los dioses, que empezaron a envejecer y a tener



canas. Se pusieron a hablar de la última ocasión en que habían visto a Idunn, llegando a la conclusión de que había sido vista por última vez saliendo de Asgard en compañía de Loki. Se apoderaron de Loki y le amenazaron con la tortura y la muerte. Aterrorizado, éste prometió ir en busca de Idunn si Freyja le prestaba su forma de halcón.

Transformado en halcón, Loki voló al País de los Gigantes y llegó al castillo de Thjazi. Thjazi no estaba y Loki encontró a Idunn sola. Rápidamente convirtió a Idunn en una nuez y volvió volando a Asgard llevándola entre sus garras.

Al volver Thjazi y descubrir que Idunn le había sido arrebatada, una vez más se transformó en águila y los persiguió. Los Aesir vieron que el halcón volaba con la nuez y el águila lo seguía y encendieron una hoguera en Asgard. El halcón, Loki, voló sobre la muralla y se posó perfectamente, pero el águila no pudo detenerse y cayó al fuego, donde ardió. Así mataron los Aesir a Thjazi, siendo Loki causante tanto de la desaparición de Idunn con sus manzanas como de su regreso.

◄ *En este mito Loki y Thjazi se transforman en pájaros con el objetivo de derrotar a su adversario.*

LOS HIJOS DE LOKI

LOKI TUVO TRES MONSTRUOSOS descendientes con una giganta llamada Angrboda: una serpiente gigantesca, Jormangand; una hija, Hel, que era mitad viva y mitad cadáver; y el gran lobo Fenrir. Estas criaturas tenían su importancia en la mitología. Jormangand y Fenrir destruirían respectivamente a Thor y Odín en Ragnarok. Odín atacó a los vástagos de Loki, pero los dioses no pudieron aniquilarlos. Tuvieron que buscar otras formas de reducirlos.

Los dioses quedaron muy preocupados al descubrir que Loki había tenido esos tres hijos. Con anterioridad, habían oído una serie de profecías según las cuales aquellos hermanos les causarían grandes daños. Odín envió a los dioses a buscar a los hijos de Loki para que se los trajeran a Asgard. Cuando hubieron llegado, Odín echó primero a la serpiente Jomangand al mar que hay en torno al mundo. Allí creció hasta rodear el mundo entero mordiéndose la cola.

A continuación, Odín envió a Hel, la horrible hija de Loki, a Niflheim, la tierra de los muertos, con la función de alimentar y alojar a todos los muertos que allí fueran. Los Aesir se quedaron Fenrir, el cruel lobo, llevándoselo a Asgard, aunque sólo Tyr tenía valor suficiente para cuidar de él.

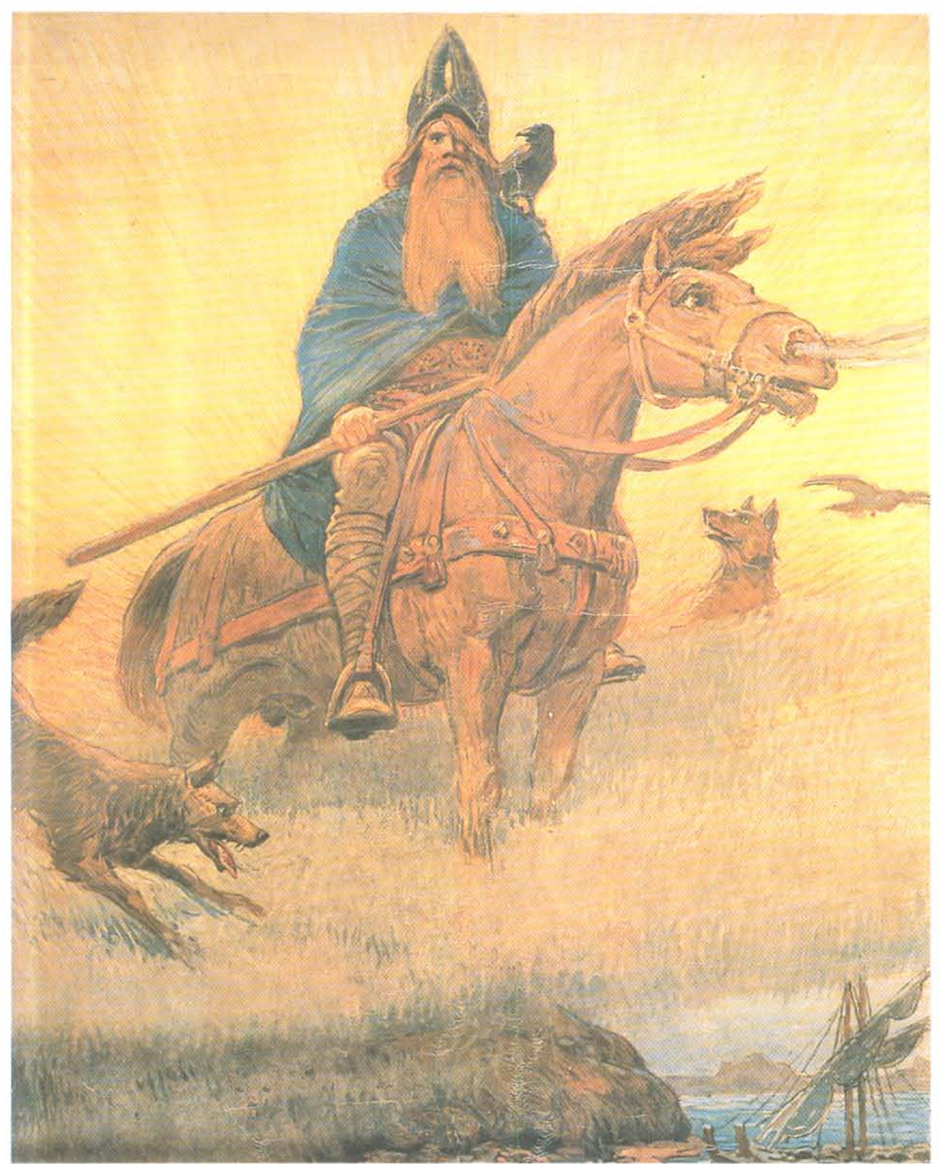
EL CASTIGO DE LOKI

TRAS HABER CAUSADO Loki la muerte de Balder por su maldad, se dio cuenta de que no podría apaciguar la ira de los dioses y escapó lejos. Se construyó una casa en una montaña a modo de escondite; tenía cuatro puertas, de modo que podía vigilar por todas partes. Durante el día se transformaba en salmón y se ocultaba en un río cercano. Una noche, sentado en su casa, se preguntó de qué artefacto podrían servirse los Aesir para capturarle, y fue así como inventó la primera red de pesca.

Más tarde Loki se percató de que los Aesir le habían descubierto y de que no estaban lejos. Tiró la red al fuego y corrió hacia el río. Los Aesir pudieron distinguir entre las cenizas la forma de la red que había ardido, y se dieron cuenta de que debía de tratarse de un dispositivo para capturar peces. Los Aesir hicieron una rápidamente y la llevaron al río. Arrastraron la red por el río, pero Loki se había escondido entre dos piedras del fondo y la red le pasó por encima. Volvieron a echar la red, pero esta vez la lastraron para que nada pudiera pasar por debajo. Loki se enfrentó a ella, pero se dio cuenta de que podía salir con facilidad a aguas abiertas. Saltó por encima de la red y nadó corriente arriba.

Los Aesir echaron la red en el río por tercera vez, y era el propio Thor quien tiraba de ella. Loki se enfrentaba al peligro mortal de la amenaza de Thor. Decidió intentar dar un salto sobre la red con gran rapidez, pero Thor cogió por la cola a Loki transformado en pez; tal es el motivo de que los salmones golpeen con la cola.

Ahora los Aesir no estaban dispuestos a tener consideraciones con Loki. Lo llevaron a una cueva, donde construyeron tres bloques de piedra haciendo un agujero en cada uno. Buscaron a los hijos de Loki, Vali y Narfi; a Vali lo convirtieron en lobo, de modo que despedazó a su hermano Narfi. Los dioses recuperaron los intestinos de Narfi y los utilizaron para atar a Loki a las tres piedras. Los bloques inmediatamente se volvieron de hierro. Skadi puso una serpiente venenosa sobre la cabeza de Loki, de modo que el veneno goteara en su rostro. Loki está destinado a yacer allí hasta que sea liberado en Ragnarok. Su esposa, Sigyn, está en pie junto a él recogiendo el veneno en una vasija; pero cuando ésta se llena tiene que verter el veneno, y las gotas caen sobre la cara de Loki. Entonces él se agita con tanta fuerza que toda la tierra tiembla: son los terremotos.



◀ *Odín, dios de la guerra.*

Fenrir se lanzará con las fauces abiertas. Tras él estará Jormangand escupiendo veneno. Avanzarán hasta Vigrid, la llanura en que tendrá lugar la última batalla, y lo mismo harán los dioses con el Einherjar dirigido por Odín, que se enfrentará a Fenrir. Thor derrotará a la serpiente pero sucumbirá a su veneno. Fenrir se comerá a Odín. Saltarán al firmamento llamas, humo y vapor. El cielo se volverá negro y desaparecerán las estrellas. La tierra se hundirá bajo las aguas del mar.

Sin embargo, Ragnarok no será el final de todo. Al final el mundo resurgirá verde y fértil y comenzará una nueva era. Las cosechas crecerán sin sembrar. Los hijos de los viejos dioses se sentarán en la hierba donde antes estuviera Asgard y hablarán de los viejos tiempos.

El mundo humano será repoblado por dos personas, Lif y Lifthrasir, que se habrán escondido en el fresno Yggdrasill. De modo que el fin contendrá un nuevo principio y el ciclo volverá a empezar.

ODÍN

ODÍN, rey de los dioses, era poderoso y terrorífico; no era una figura paternal benevolente. Era el dios especial de reyes, nobles y poetas, así como dios de la guerra, la magia y la sabiduría. El dominio que de la magia tenía Odín era legendario. Podía cambiar de forma a voluntad y sus habilidades mágicas hacían de él un formidable adversario. Tenía sólo un ojo, pues había perdido el otro en el pozo de Mimir a cambio de un bebedizo que otorgaba el conocimiento. Se invocaba a Odín en la batalla para obtener la victoria, pero el éxito siempre beneficiaba sus intereses y se le acusaba de atribuirse el triunfo injustamente.

RAGNAROK

EL DESTINO ES INEXORABLE. Este concepto culminaba en Ragnarok (destino de los dioses), la inevitable destrucción del mundo. Ragnarok será anunciado por tres años de feroces combates a los que seguirán tres años de invierno terrible y sin verano.

A continuación, un gran terremoto romperá todas las cadenas. El lobo Fenrir quedará libre, y Loki también. Jormangand, la Serpiente del Mundo, llegará hasta la orilla, haciendo que el océano se precipite sobre la tierra. El barco *Naglfar*, construido con huesos de difuntos, será llevado por las aguas, lleno de gigantes y con Loki al mando del timón.

TYR Y FENRIR

LOS AESIR RETUVIERON en Asgard al lobo Fenrir, hijo de Loki, para tenerlo vigilado, pero sólo Tyr tenía valor suficiente para cuidar de él. Al ver los dioses el enorme tamaño que estaba adquiriendo Fenrir, decidieron atarlo. Llevaron al lobo una enorme cadena de hierro y le sugirieron que pusiera a prueba su fuerza con ella a modo de juego. Fenrir, que no sospechaba nada, les dejó hacer. Cuando estuvo echada la cadena, el lobo se liberó de un mordisco.

Los dioses forjaron rápidamente otra cadena dos veces más fuerte y animaron a Fenrir a intentarlo de nuevo, diciéndole que si se liberaba de ésta sería célebre por su fuerza. A Fenrir le atraía lograr esa celebridad, por lo que permitió que le ataran. Aunque tuvo que luchar un poco más que antes, volvió a liberarse rápidamente.

A los Aesir empezó a preocuparles no poder atar a Fenrir. Entonces recurrieron a los enanos, que hicieron una cadena llamada Gleipnir. Ésta era sedosa como un lazo pero estaba formada por seis ingredientes mágicos: una pisada de gato, una barba de mujer, el aliento de un pez, las raíces de una montaña, los nervios de un oso y la saliva de un pájaro. Los Aesir llevaron a Gleipnir a presencia de Fenrir, quien la observó atentamente.

–No creo que gane mucha fama rompiendo esta fina cinta –dijo–, pero si ha sido hecha por artes mágicas, entonces por muy fina y delicada que sea no me la dejaré poner.

Los Aesir dijeron que seguramente rompería la delicada cinta, pues ya había roto pesadas cadenas de hierro:

–Pero si no puedes romper ésta te liberaremos, pues ya no nos parecerás una amenaza.

A lo que replicó Fenrir:

–Si no puedo liberarme yo mismo tendré que esperar mucho a que me liberéis vosotros, de modo que no me interesa el juego. Pero para que no penséis que soy cobarde tomaré parte en él si uno de vosotros pone su mano en mi boca como prueba de buena fe.

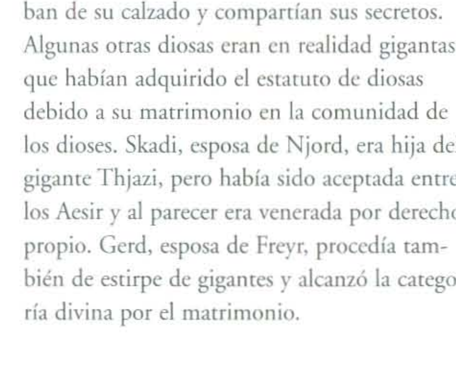
Los Aesir se miraron mutuamente y no sabían qué hacer; hasta que Tyr se presentó voluntario para poner su mano en las fauces del lobo.

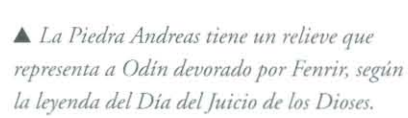
Entonces Fenrir permitió que le ataran, pero cuanto más tiraba, más le estrechaba la cadena, y no pudo liberarse. Entonces se rieron todos los Aesir; menos Tyr, que perdió la mano.

DIOSAS

EL PANTEÓN nórdico cuenta con poderosas divinidades femeninas. Las más destacadas eran Frigg, la agraciada esposa de Odín, y Freyja, diosa de la fecundidad y la sensualidad. En ocasiones se ha indicado que son aspectos de una única diosa: Frigg representaría a la esposa y madre y Freyja a la querida y amante. Compartían además algunas funciones: se invocaba a ambas en los partos para proteger y ayudar a la mujer y también estaban relacionadas con el acto de dar nombre al recién nacido.

Había otras diosas más relacionadas con la fertilidad. Algunas de ellas son seguramente meros aspectos de Freyja y Frigg: Saga, Hlin, Vor, Syn y Snotra parecen ser aspectos de Frigg, mientras que Sjofn, Lofn y Gefion parecen aspectos de Freyja. Fulla y Gna eran damas de honor de Frigg. Atendían a Frigg, le llevaban el cesto, cuidaban de su calzado y compartían sus secretos. Algunas otras diosas eran en realidad gigantas que habían adquirido el estatuto de diosas debido a su matrimonio en la comunidad de los dioses. Skadi, esposa de Njord, era hija del gigante Thjazi, pero había sido aceptada entre los Aesir y al parecer era venerada por derecho propio. Gerd, esposa de Freyr, procedía también de estirpe de gigantes y alcanzó la categoría divina por el matrimonio.







▲ *La Piedra Andreas tiene un relieve que representa a Odín devorado por Fenrir, según la leyenda del Día del Juicio de los Dioses.*
◀ *Broche en forma de la Serpiente del Mundo, que llegará a la orilla en el momento de la destrucción final del mundo.*

EL COLLAR DE LOS BRISING

LA LEYENDA DE CÓMO obtuvo la diosa Freyja su célebre y magnífico collar de oro, el collar de los Brising, muestra el aspecto apasionado y libidinoso de su naturaleza.

Un día Freyja se encontró con cuatro enanos. Estaban elaborando un objeto de oro, ocupación frecuente en ellos, pues los enanos tenían fama por su habilidad de orífices. Lo que hacían era un exquisito collar, el más bello que había visto Freyja. Inmediatamente Freyja codició la magnífica joya. Sin duda sólo su propia garganta era digna de llevar tan bello adorno. Dijo a los enanos que quería tener el collar y les ofreció comprárselo; mas ellos se negaron a vender. Freyja les ofreció grandes cantidades de oro y de plata, pero ellos seguían sin querer deshacerse del collar.

A Freyja el deseo de poseerlo la consumía. Ofreció más y más cosas de valor, pero a los enanos no les interesaba... Hasta que finalmente dijeron cuál era el precio:

–Ya tenemos todo lo que queremos. Lo único que deseamos, Freyja, es a ti. Si aceptas pasar una noche con cada uno de nosotros, te daremos cada uno nuestra parte del collar.

Freyja quedó horrorizada. Miró a los cuatro enanos, feos y deformes, y no le agradaron; pero el deseo de poseer el collar era como un fuego ardiente. Cuatro noches no le parecían un precio excesivo por poseer el collar para siempre; y además nadie lo sabría. De modo que aceptó el trato de los enanos.

Freyja se quedó cuatro noches con los enanos y cada uno tuvo su oportunidad. Después de haber cumplido ella su parte del trato, los enanos le dieron el collar. Entonces Freyja se fue a su casa como si no hubiera pasado nada y este collar se convirtió en una de sus más preciadas posesiones.





▲ *Los enanos, excelentes orfebres, hicieron un collar para la hermosa diosa Freyja.*
◀ *Freyja, diosa del amor, el matrimonio y la muerte, sentada devanando las nubes.*

FREYJA

PODEROSA, apasionada y bella, Freyja era la principal diosa de los Vanir. Además de ser una de las principales divinidades de la fertilidad era la diosa del amor erótico y sensual, experta en el uso de la magia y receptora de los muertos. Freyja interviene en muchos mitos y suele ser presentada como deseable y deseosa. Era objeto de la lujuria de los gigantes –cuando atacaban Asgard solían apoderarse de ella–, pero también se le acusaba de "correr de noche tras los hombres como una cabra en celo" y de tomar por amantes a todos los dioses y elfos, incluido su propio hermano.

DEIDADES MARINAS

PARA LOS PUEBLOS de Europa del norte el mar era muy importante como fuente de alimentos y como medio de adquirir fama y gloria viajando, comerciando o saqueando. La deidad marina más conocida era Njord (uno de los Vanir), pero al parecer también gobernaba allí Aegir, personificación probablemente del poderoso océano. Aegir vivía lejos de tierra y la poesía de los vikingos se refiere a las mandíbulas de Aegir tragándose barcos en el mar.

Aegir y su esposa Ran recibían a los ahogados en su palacio del fondo marino. Cuentan las sagas que, si los marineros ahogados se aparecían en sus propios funerales, era porque

MITOS REESCRITOS  PERSONAJES

Ran les había dado una buena bienvenida. En el mar se consideraba de buena suerte llevar consigo algo de oro, a fin de no llegar con las manos vacías a la morada de Ran.

Pero la hospitalidad de Aegir y Ran no era del todo maligna. Aegir era famoso por la magnificencia de los festines que daba. Thor viajó para visitar al gigante Hymir y conseguir un caldero suficientemente grande para el hidromiel de los banquetes de Aegir; y en un poema fúnebre a un hijo ahogado, el padre desea vengarse en Aegir, pero al mismo tiempo se refiere a él como el "elaborador de cerveza".

NJORD Y SKADI

SKADI ERA HIJA DEL GIGANTE Thjazi, que fue muerto a manos de los Aesir por haberles robado sus manzanas de oro de la juventud. Finalmente, Skadi se casó con el dios del mar Njord, y el mito de este matrimonio expresa claramente los lazos de una divinidad de la fertilidad con un representante del invierno y la oscuridad.

Cuando llegó a su hija Skadi la noticia de la muerte de Thjazi, se armó, se revistió del casco y la cota de malla y acudió a Asgard pidiendo venganza para su padre. Los Aesir le ofrecieron compensarle por la muerte de Thjazi, y parte del acuerdo señalaba que podría escoger marido por sí misma de entre los Aesir. Pero para escogerlo tendría que limitarse a observar los pies de los posibles pretendientes.

Se preparó un desfile de todos los dioses solteros de modo que sólo se les viera los pies. Skadi les pasó revista a todos. Un par de ellos eran con diferencia los más limpios y blancos. Estaba segura de que tenía que tratarse de Balder, el más bello y blanco de los dioses, por lo que rápidamente lo pidió por marido.

El propietario de aquellos pies resultó ser Njord, dios del mar. Tenía unos pies muy hermosos y limpios, ya que el mar se los lavaba constantemente. A Skadi le costó un poco decidirse, pero finalmente se casaron.

Fue un matrimonio difícil. Skadi era hija de una montaña gigante y estaba deseosa de vivir en su morada montañosa mientras que Njord sólo se sentía cómodo cerca del mar. Intentaron hacer un trato y acordaron vivir alternativamente nueve noches en Thrymheim, el castillo de Skadi en las montañas, y nueve noches en Noatun, la casa de Njord a orillas del mar. Desgraciadamente el acuerdo no duró mucho. Ambos se sentían desesperadamente infelices en casa del otro: Njord no podía soportar estar en las montañas y oír los aullidos de los lobos, y Skadi era incapaz de mirar hacia alta mar y detestaba los gritos de las gaviotas. Finalmente decidieron vivir por separado: Njord se quedó junto al océano y Skadi vivió en las montañas, donde solía vérsela en ocasiones viajando con esquís o raquetas de nieve.

▼ *Ilustración que muestra a Aegir, dios que personifica al gran océano, provocando una poderosa tormenta.*





Piezas del bocado de una caballería en forma de águila, relacionada con Odín. El pico y las garras exagerados acentúan su fiereza.

LOS ANIMALES DE ODÍN

ODÍN NO NECESITABA COMER. Le bastaba con el vino y daba su comida a dos lobos, Geri y Freki, que se sentaban a sus pies. Tenía además dos cuervos, Huginn y Muninn (pensamiento y memoria), que volaban por el mundo todos los días para traerle noticias. Al llegar la noche se posaban en los hombros de Odín y le contaban lo que habían visto. Estas criaturas suelen representarse artísticamente en compañía de Odín y están relacionadas con su función de dios de la guerra: lobos y cuervos están tradicionalmente ligados a la batalla y a la muerte tanto en la poesía como en la realidad (su presencia era común después de las batallas, alimentándose de cadáveres).

Otro animal de Odín era su extraordinario corcel Sleipnir, de la progenie de Loki. Sleipnir tenía ocho patas y era el caballo más rápido; podía llevar a Odín por el aire y sobre el mar. Sleipnir era considerado uno de los grandes tesoros de Odín.

TESOROS DE LOS DIOSES

LOS DIOSES POSEÍAN tesoros especiales elaborados por enanos, los artesanos más hábiles del mundo mítico. Odín tenía una lanza infalible, Gungnir, así como un anillo de oro, Draupnir, del que salían cada nueve noches ocho anillos de igual peso y valor. Freyr poseía un barco, *Skidbladnir*, que siempre tenía buen viento cuando levaba velas, pero que se podía plegar y guardar en el bolsillo cuando no se utilizaba, así como un jabalí de oro que corría por el cielo y por el mar más rápido que cualquier caballo y que iluminaba la noche con sus cerdas.

El tesoro más preciado pertenecía a Thor: era su martillo, Mjollnir, cuyo golpe jamás fallaba, que siempre acertaba al ser lanzado y volvía siempre a su mano. Los dioses confiaban mucho en el martillo y consideraban que era su mejor tesoro, por la protección que les prestaba frente a los gigantes. Las propiedades de Mjollnir eran tan especiales que no se usaban sólo para la protección física, pues también podía ponerse sobre los objetos para bendecirlos, como en el caso del barco fúnebre de Balder; y al ponerlo sobre los huesos de dos cabras de Thor éstas volvieron a la vida tras haber sido matadas y comidas.

EL NÚMERO NUEVE

SE IGNORA el motivo, pero el número nueve tiene una importancia significativa en la mitología nórdica. A Odín le costó nueve noches aprender nueve hechizos. Heimdall tenía nueve madres y Aegir nueve hijas. Hermod viajó nueve noches para encontrar a Balder y Freyr esperó nueve noches a su novia Gerd. Njord y Skadi vivieron nueve noches cada uno en casa del otro. Cada nueve noches caían ocho anillos de Draupnir, el anillo de Odín. Thor retrocedió a nueve pasos de Jormangand antes de morir. Además durante nueve días se celebraba cada nueve años en Upsala, Suecia, un gran festival en que se sacrificaba a nueve representantes de cada criatura viviente (incluyendo a las humanas).

RUNAS

EL ANTIGUO ALFABETO rúnico de Europa del norte fue concebido para ser labrado sobre madera, piedra o metal y constaba de líneas rectas, más fáciles de labrar que las curvas. Las runas no se utilizaron para documentos largos. Se han encontrado muchísimas en piedras conmemorativas y en tallas de madera usadas en el comercio y en las armas. Se supone también que las runas tenían significado mágico y que podían ser portadoras de hechizos o proteger a quien las llevara. Se creía que Odín, poderoso dios de la magia, había introducido las runas en el mundo sufriendo para ello un difícil sacrificio: colgar durante nueve noches del Árbol del Mundo.

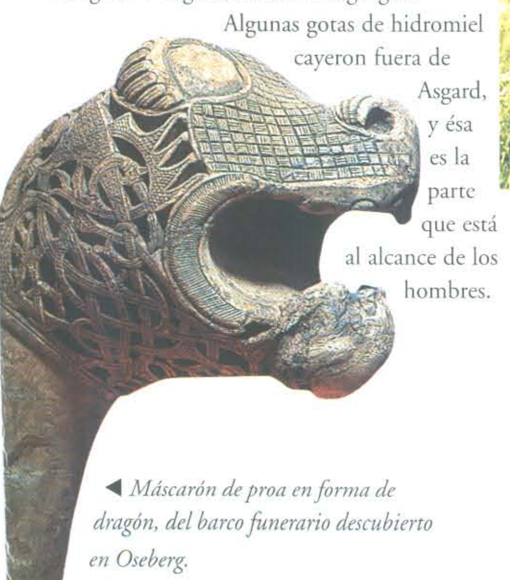
ODÍN Y EL HIDROMIEL DE LA POESÍA

ODÍN ERA EL DIOS DE LA POESÍA, lo que quizá explique la abundancia de fuentes poéticas referentes a él. El propio Odin sólo hablaba poéticamente y la capacidad poética y la inspiración eran lo suyo; a uno de sus favoritos, por ejemplo, le concedió la capacidad de componer poesía con la rapidez con que hablara.

Odín proporcionaba el precioso hidromiel de la inspiración poética a los dioses y a los hombres. El hidromiel había sido inicialmente elaborado por enanos a partir de la sangre de un ser llamado Kvasir, creado por los dioses como símbolo de paz tras una guerra entre los Aesir y los Vanir. Kvasir era tan sabio que no había pregunta a la que no pudiera contestar. Viajó mucho impartiendo su sabiduría, pero finalmente fue asesinado por dos enanos que mezclaron su sangre con miel creando un rico hidromiel. Beber este hidromiel impartía la capacidad de componer poesía o de pronunciar palabras sabias.

El hidromiel fue más tarde robado a los enanos por un gigante llamado Suttung, pues le habían hecho la maldad de matar a sus padres. Odín, con hábiles métodos, recuperó el precioso hidromiel para los dioses y los hombres. Sedujo a la hija del gigante, Gunnlod, que estaba al cuidado del hidromiel, y cuando le permitió tomar tres sorbos, él se lo bebió todo y volvió volando en forma de águila a Asgard, donde lo regurgitó.

Algunas gotas de hidromiel cayeron fuera de Asgard, y ésa es la parte que está al alcance de los hombres.



◀ *Máscarón de proa en forma de dragón, del barco funerario descubierto en Oseberg.*



▲ *Estela rúnica, de las que se creía que tenían poderes mágicos o protectores.*

BARCOS FUNERARIOS

EL POEMA ÉPICO ANGLOSAJÓN *Beowulf* describe un espectacular funeral naval celebrado en honor del rey de los daneses: fue depositado en un barco con una valiosa carga y un estandarte dorado en lo alto. El barco zarpó llevándoselo muy lejos. En la mitología nórdica también el dios Balder tiene un complejo funeral naval. El barco es enviado en llamas al océano.

Estos funerales mitológicos son reflejo de enterramientos reales. En Oseberg, Noruega, se descubrió en un barco un magnífico entierro de una mujer del siglo IX rodeada de grandes tesoros; en otras partes de Europa del norte también se han descubierto enterramientos en barcos.

Siberia y el Ártico

INTRODUCCIÓN

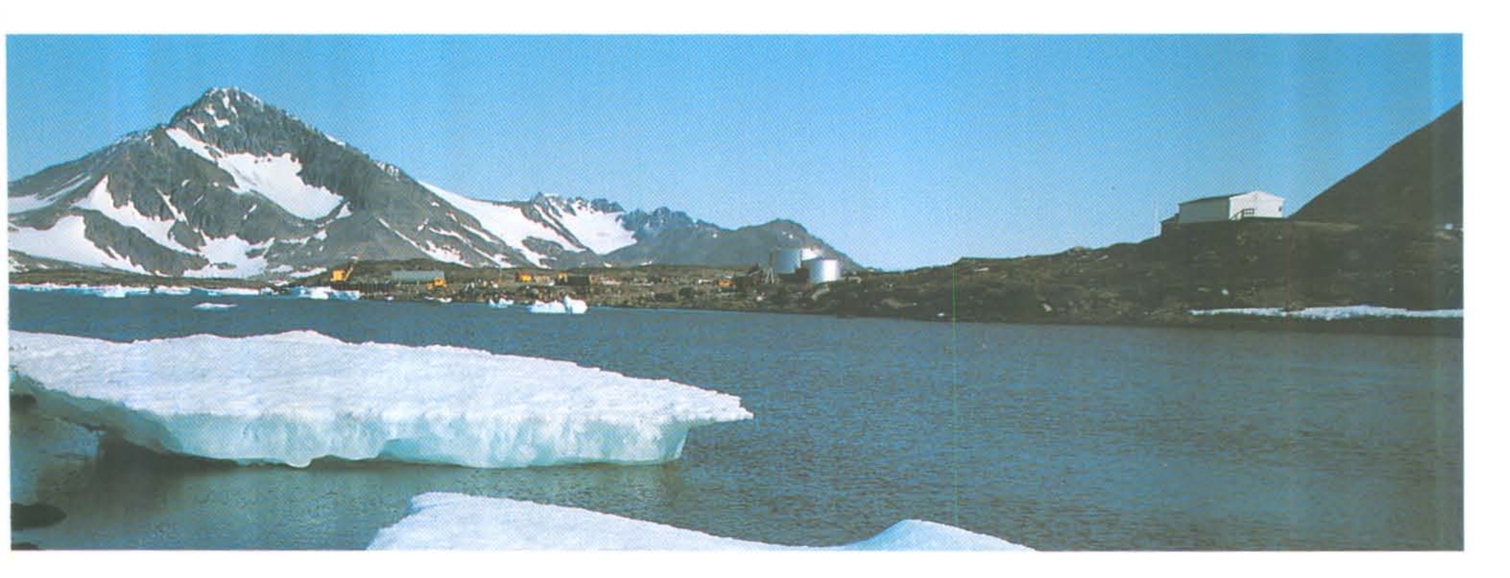
LAS REGIONES ÁRTICAS de Siberia, Alaska, Canadá, Groenlandia y el norte de Escandinavia son el territorio de distintos grupos de pueblos indígenas. En Siberia se cuentan entre dichos pueblos los chukchi, even, evenk, nenets, nivkhi, itelmen, chuvan, yukagir y khant; en Alaska se les conoce como inupiaq y esquimales yup'ik, alutiiq y athabaskanos; en Canadá y Groenlandia son los inuit; mientras que la población indígena de Escandinavia son los saami. Los saami son también los pobladores de la península de Kola, en el noroeste de Rusia, mientras que los esquimales yup'ik también viven en el litoral oriental de Siberia. Los pueblos que viven en torno al polo son cazadores, pescadores y ganaderos de renos. Por sus orígenes son semejantes a los de Asia central: los inuit, por ejemplo, son emigrantes nómadas llegados a Alaska desde Siberia durante la última glaciación y que avanzaron por las vastas planicies de tundra del norte de Canadá hasta llegar finalmente a las costas montañosas y heladas de Groenlandia hace unos 4.500 años.

Por encima de las diferencias de modo de vida, lengua y organización social y económica, los pueblos indígenas del Ártico tienen algo en común: su relación única y especial con el entorno ártico, esencial para su identidad social y su supervivencia cultural. Tanto si dependen del pastoreo de renos como de la caza de focas, ballenas y caribúes, los pueblos del Ártico se mantienen gracias a su entorno; y no sólo en el aspecto económico, pues el Ártico les proporciona también alimento espiritual y dota de una base fundamental a sus culturas y modos de vida distintivos.

ESTA RELACIÓN de los pueblos árticos con su entorno queda reflejada en la riqueza de su mitología y se basa en un elaborado sistema de creencias y códigos morales. Para ello las fuerzas espirituales son inherentes a los seres humanos, a los animales y a todos los fenómenos naturales. Tal es la causa de que perciban el Ártico como un entorno de riesgo cargado de peligros e inseguridad. Este peligro es debido en parte al hecho de que pueblos cazadores como los inuit dependen de la caza de animales dotados de alma que ha de ser propiciada por el cazador tras su caza y muerte. De modo semejante, pastores de renos como los evenk han de asegurarse de que los renos sean adecuadamente descuartizados y de que su carne, huesos y cuero sean utilizados de modo que no ofenda al espíritu guardián de los animales.

En ocasiones los ritos practicados tanto antes como después de matar a los animales adoptan la forma de complejas ceremonias; es el caso de la festividad del oso en Siberia, la fiesta de la vejiga en el norte de Alaska y demás fiestas relacionadas con la caza de mamíferos marinos. El objetivo de estas fiestas era honrar al animal, pedir perdón por su muerte y asegurarse de que sus almas volvieran bien al mundo de los espíritus. En el mundo natural las ofensas de una persona contra los animales y los espíritus pueden dañar a





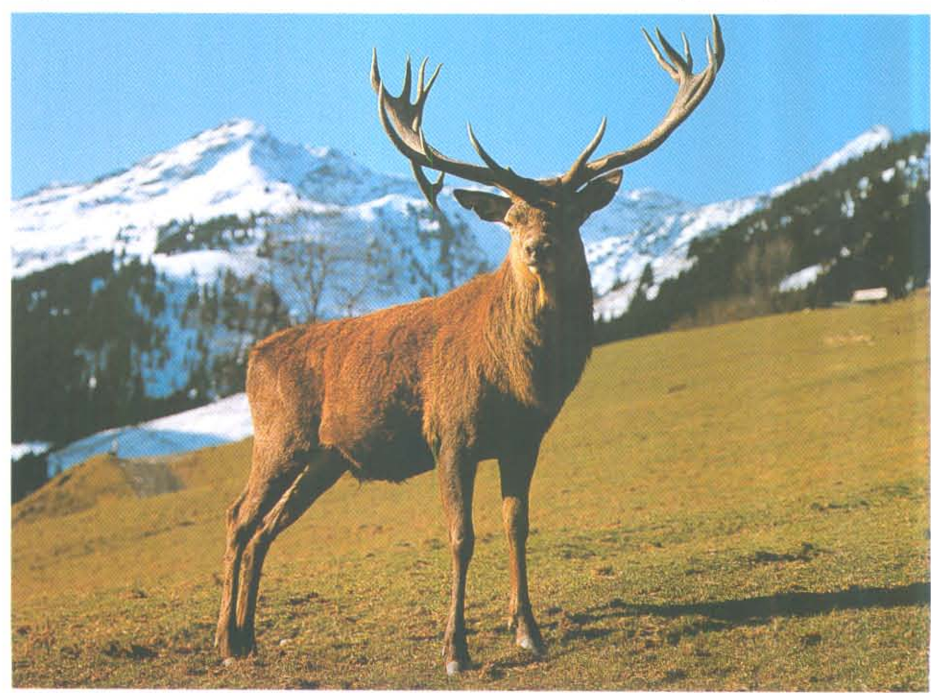
las almas de los animales recién muertos y convocar a espíritus vengativos y malévolos, lo que pone en peligro a toda la comunidad. Los mitos cuentan la llegada de malas temporadas de caza, enfermedades, desgracias, hambrunas y mal tiempo debido a una violación de las relaciones entre las personas y el mundo natural. Este delicado equilibrio entre los seres humanos y el entorno puede restaurarse gracias a la intervención del chamán, que visita el mundo de los espíritus y actúa como reparador de la enfermedad, la aflicción y la desgracia.

Las evidentes semejanzas entre la mitología, las creencias religiosas y la vida ceremonial de los pueblos del Ártico puede deberse en parte a que estos pueblos, además de tener un origen similar y de compartir elementos de la cultura material y la tecnología para la subsistencia, tuvieron entre sí amplios contactos e intercambios de conocimientos antes de la llegada de los europeos. Los registros arqueológicos y etnohistóricos muestran que los pueblos del noreste de Siberia y el oeste de Alaska participaban en el comercio a larga distancia, las ferias mercantiles e incluso la guerra. Al mismo tiempo organizaban intercambios rituales, así como festividades y ceremonias religiosas. Esta actividad los ligaba a otros pueblos en amplias redes económicas, sociales y rituales. En el caso de los pueblos de Alaska y de Siberia dichas redes se extendían por Siberia y, hacia el sur, hasta Corea, Japón y China; mientras que los esquimales y los athabaskanos de Alaska tenían lazos con pueblos del este de Canadá y, hacia el sur, con los distintos grupos indios del litoral noroeste del Pacífico.

No cabe duda de que tales contactos proporcionaban ocasión para influencias mutuas en los campos de la cultura material y de la mitología. Los mitos sobre los cuervos, por ejemplo, proporcionan claras pruebas de contactos entre los chukchi y los koryak de Siberia y los pueblos de Alaska occidental, constatándose además semejanzas en sus mitos originarios y en otros sobre la transformación espiritual y la reencarnación. A lo largo del Ártico están presentes en distintos mitos figuras semejantes. Tanto si el mito procede de los chukchi, los koryak, los yukagir o los inuit como de otros muchos pueblos del Ártico, su argumento y sus motivos son reconocibles. Se dan en estos mitos encuentros entre seres humanos y no humanos (animales, gigantes y monstruos marinos); la transformación de seres humanos en animales y viceversa; relatos sobre el origen y descendencia de los seres humanos; leyendas sobre el poder y la magia de las mujeres y los viajes del alma del chamán; y narrativa sobre los hechos de dioses y personajes heroicos.

▲ *Los pueblos árticos aprendieron a sobrevivir en duras condiciones climáticas, entre el hielo semipermanente y la oscuridad.*

▼ *Para asegurarse de respetar al espíritu guardián del reno sin causarle ofensa, los evenk utilizan su carne, cuero y huesos.*





EL RESPETO AL ALMA DE LOS ANIMALES

LOS MITOS Y LAS HISTORIAS orales de los pueblos árticos acentúan sobre todo las relaciones espirituales entre los seres humanos y los animales. Los animales son los principales suministradores de alimentos, por lo que su caza y el subsiguiente tratamiento de sus productos están relacionados con complejos rituales. Entre los nenets, los chukchi y los evenk de Siberia los renos, osos, lobos y zorros son personajes animales dominantes en mitos y leyendas; mientras que los mitos inuit giran en torno a focas, ballenas, morsas y peces como la umbra ártica. Para los pueblos árticos los animales son seres espirituales dotados de alma. En cuanto tal, tratarlos mal supone un peligro para los seres humanos. Las preocupaciones cotidianas y ambivalentes de los pueblos cazadores del Ártico son su esperanza de disponer de buena caza y de abundancia y al mismo tiempo su temor al hambre y a la mala suerte. Para asegurarse una buena caza han de adoptar medidas muy concretas, y los mitos explican cómo hay que propiciar y respetar al animal para evitar la venganza de su alma. En la región ártica domina la creencia fundamental de que los animales tienen un amo o guardián que sólo los deja al cuidado de las personas cuando éstas los tratan con respeto y cortesía. El mito inuit de la Mujer del Mar (Sedna o Nuliayuk) refleja la creencia en la unidad de todo lo que vive, simbolizando al tiempo las tensiones entre los mundos humano y animal, entre los cuales Sedna actúa como mediadora.

▲ *El zorro ártico se caza por su piel, si bien también merece el respeto de los pueblos árticos, pues consideran que tiene alma.*

▼ *Este oso polar, hecho con marfil de mamífero marino, procede de la cultura inuit.*

EL MITO DE SEDNA

SEDNA ERA UNA MUCHACHA que se negó a casarse. A modo de castigo, su padre la casó con un perro y los envió a vivir a una isla cercana. Un día, estando lejos de casa su perro-marido, apareció un forastero a bordo de un barco quien la llamó y le propuso que se fuese con él. Sedna, aprovechando la ocasión para irse de la isla, se subió al barco del desconocido.

Tras un largo viaje llegaron al pueblo de él y Sedna lo tomó por marido. Mas la mujer pronto descubrió que su marido no era un hombre, sino un petrel que podía adoptar apariencia humana. Sedna, asustada, quería escapar de su nuevo marido. Entretanto el padre de Sedna había buscado a su hija; cuando la encontró la escondió tras unas rocas y esperó a que el petrel saliera a pescar. Una vez que el petrel se hubo ido, Sedna y su padre se fueron del pueblo. El petrel volvió a tiempo para ver cómo desaparecía su barco. Y en su persecución provocó una gran tormenta que lo hizo balancearse. A fin de





salvarse el padre de Sedna arrojó a su hija por la borda.

Sedna, colgando del costado del barco, rogó a su padre que la salvara. La tormenta fue creciendo en violencia y el padre de Sedna fue cortándole los dedos uno a uno. Según caían al agua los dedos de Sedna se transformaban en focas, ballenas y narvales. Antes de que Sedna cayera en las aguas su padre le sacó un ojo. Sedna descendió al mundo inferior del fondo del mar, donde se convirtió en dueña y señora de los mamíferos marinos que antes fueran sus dedos. El padre de Sedna llegó a su pueblo. Mientras estaba echado en su tienda la marea subió y se lo llevó. Ahora vive en casa de Sedna, cuya entrada guarda su perro.

Sedna suele ser generosa con los seres humanos y está al cuidado de los mamíferos marinos. Pero en ocasiones los retiene cuando los cazadores causan daño al alma de los animales. Cuando éstos escasean, un chamán debe viajar a la morada de Sedna y rogarle que los suelte. A veces los mamíferos quedan prendidos a la cabellera de Sedna, enredada debido a la violación de los tabúes por los humanos. Cuando tal cosa sucede, el chamán tiene que visitar a Sedna y peinarla a fin de que suelte las focas, ballenas y demás animales.

MARFIL Y ESTEATITA LABRADOS POR LOS INUIT

SEGÚN LA MITOLOGÍA de los inuit canadienses, todo el universo dormía hasta que la actividad creadora humana lo trajo a la existencia. Esta noción de los hombres que despiertan la naturaleza se refleja en los animales labrados, como focas, ballenas, morsas, caribúes y osos polares. Se cuenta que las imágenes de los animales están escondidas en la esteatita y el marfil, esperando que el cuchillo las libere. Afirman los escultores inuit que ellos no crean al animal, sino que se limitan a ayudarlo a salir. Los animales labrados se utilizan con fines ornamentales, religiosos o rituales y, como se supone que estas imágenes contienen la propia esencia del animal, el cazador puede influir en el espíritu de los que desea cazar.

EL SEÑOR DE LOS ANIMALES

LOS PUEBLOS ÁRTICOS creían que un gran espíritu protegía a los animales, encarnaba su esencia y controlaba su adecuado tratamiento ritual por los humanos. Este señor, guardián o propietario de los animales se ocupaba también de evitar o facilitar su caza. En las sociedades siberianas de pastores de renos, como los chukchi y los nenets, es el protector de los rebaños. Los naskapi de Labrador atribuían al guardián de los caribúes el aspecto de un hombre de barba blanca que podía también presentarse en forma de oso. Entre los inuit la Mujer del Mar es propietaria de los mamíferos marinos. Un mito extendido por el litoral norte del Pacífico, en Siberia y Alaska, cuenta que el señor de las aguas es cazador de ballenas.

EL SER SUPREMO

PARA LOS PUEBLOS siberianos el ser supremo es distante y se desentiende con frecuencia de los asuntos humanos, intercediendo solamente cuando la enfermedad o los espíritus malignos ponen en peligro la vida humana. En el pasado mitológico las relaciones entre el ser supremo y las personas eran cercanas y los chamanes subían regularmente a los cielos para comunicarse con el ser supremo. Es un tema común de la mitología siberiana que la transgresión de los hombres ofenda al ser supremo, quien entonces se los lleva a los cielos. El mundo humano depende de la influencia y los actos de los espíritus de sus antepasados, de los animales y de los fenómenos naturales. Según algunos mitos el ser supremo envió al primer chamán para que protegiera a las personas del hambre, las enfermedades y los espíritus malignos.

▼ *Los renos proporcionan transporte, alimento y ropa.*



MITOS SOBRE EL SER SUPREMO

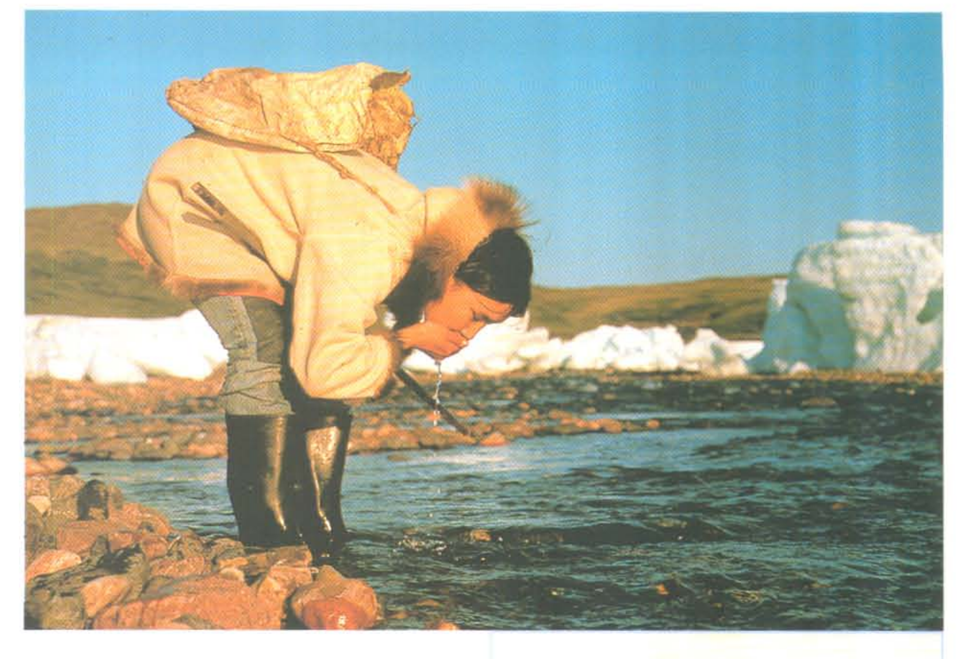
PARA LOS PUEBLOS DEL ÁRTICO todas las cosas del mundo están dotadas de fuerza vital y comparten además una misma naturaleza espiritual.

Hay grupos, como los chukchi, que creen en un ser supremo, a quien llaman el Creador o Dador de la Vida. Pero la naturaleza del ser supremo es incierta y difícil de concretar. Para los chukchi el ser supremo no se diferencia del señor de los rebaños de renos y también recibe el nombre de Ser de los Renos.

Para los evenk el ser supremo tiene dos aspectos: Amaka, que cuida de la fortuna de las personas, y Ekseri, que gobierna a los animales guardianes y los bosques siberianos. Amaka es también el nombre que los evenk dan al oso, a quien consideran tanto la representación del ser supremo como el señor de los animales.

El ser supremo personifica la fuerza vital que recorre y anima tanto el mundo de los hombres como el de los animales. A este principio vital los inuit lo denominan *inua*. Pero también hablan de *sila*, que domina los elementos y el universo.

Sila representa todos los poderes y fuerzas individuales de la naturaleza, el principio fundamental presente en el mundo natural. *Sila* se manifiesta también en todas y cada una de las personas individuales y es la fuerza vital que conecta e integra a la persona con su entorno inmediato.



▲ *Mujer inuit bebiendo de una de las muchas corrientes de agua dulce.*



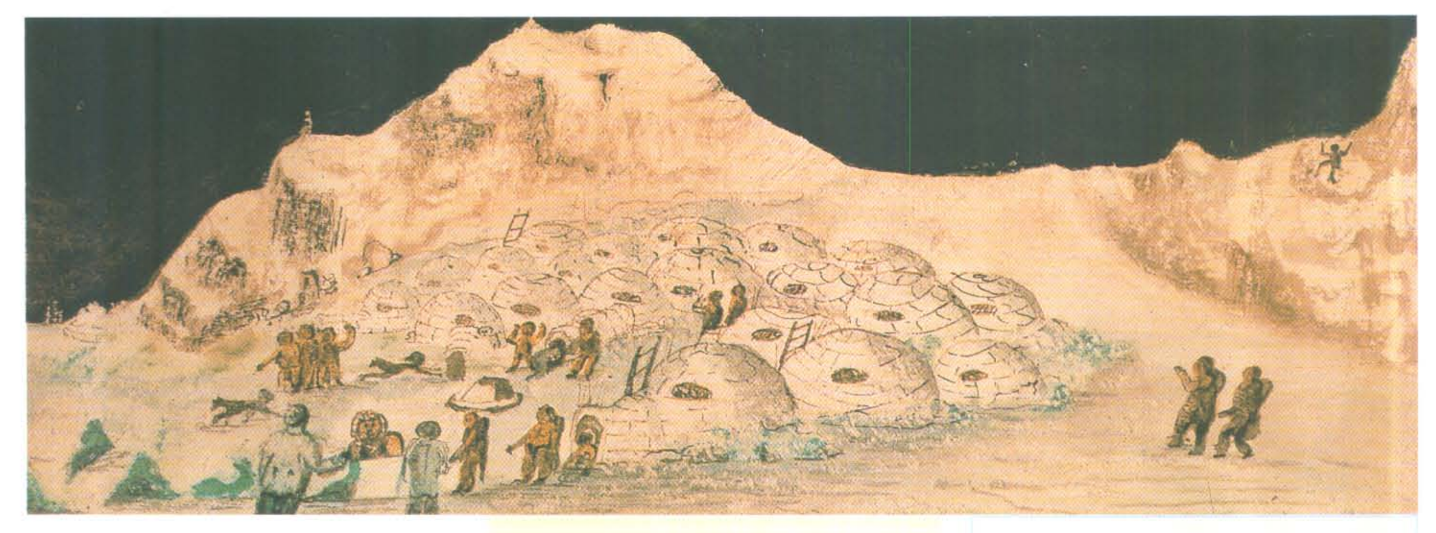
▼ *Este chamán con sus ropajes rituales invoca al espíritu del fuego para pedir su bendición.*

EL CHAMÁN

EL CHAMÁN es un figura universal en el Ártico y actúa como intermediario en las transacciones entre los seres humanos, las almas de los animales y el señor de los animales. Los mitos cuentan que el chamán ha de someterse primero a una iniciación larga, solitaria y ardua, luchando con los espíritus y adquiriendo sus poderes antes de volver a casa. Cuando el chamán entra en trance su alma se separa de su cuerpo y viaja al mundo de los espíritus. Una vez allí, el chamán negocia con el señor guardián de los animales para que éstos sean enviados al cazador y sean convertidos en alimentos, así como para que las almas humanas que hayan sido capturadas por espíritus malignos puedan volver.

MITOS DE LOS ORÍGENES

HAY UNA RICA Y AMPLIA variedad de mitos que cuentan cómo surgió el mundo. Es un tema común que antes del inicio de los tiempos sólo existía la oscuridad, hasta que un personaje embustero creó el mundo. Los esquimales inupiaq tienen historias orales que cuentan cómo fue creado al principio el Hombre Cuervo por el primer chamán. El Hombre Cuervo arponea a una ballena cuyo cuerpo se convierte en tierra, y a continuación el Cuervo crea la luz del día y a los primeros hombres. El Hombre Cuervo está presente en diversas



▲ *En algunos lugares del Ártico de Norteamérica los poblados invernales de los inuit estaban formados por iglús o casas de nieve.*

variantes de un mito que cuenta cómo, errante a bordo de un témpano de hielo, el Cuervo llega a un pueblo de seres humanos y toma esposa de entre ellos. El Cuervo y su esposa tienen hijos que al viajar al país de su padre se convierten a su vez en cuervos y están dotados de la capacidad de volver a su forma humana. Finalmente sus descendientes olvidan cómo convertirse en personas y siguen siendo cuervos. Otros mitos se refieren al origen de los elementos, del sol, de la luna y de otros cuerpos celestes, relacionados a su vez con mitos sobre el equilibrio entre la luz y la oscuridad, el tiempo y el espacio y las actividades de caza anuales.

EL ORIGEN DEL SOL Y DE LA LUNA

HACE MUCHO TIEMPO, antes de que el mundo adquiriese su actual forma, un hombre vivía en un pueblo de la costa. No tenía esposa, pero sí una hermana pequeña de la que estaba enamorado. Por la noche, al encender ella en su iglú la lámpara de aceite de foca, vio que un hombre intentaba entrar para hacer el amor con ella. En la oscuridad no distinguía quién era, pero estaba decidida a mantenerlo fuera. Una noche, antes de encender la lámpara, se impregnó los dedos con hollín del fondo de la lámpara. Cuando el hombre entró aquella noche y le hizo el amor, ella le marcó la frente con el hollín.

Al día siguiente fue a buscar al hombre y encontró a su hermano sentado en la casa de los hombres con la mancha de hollín de la lámpara en la frente. La muchacha se sintió avergonzada e irritada. En un arrebato de ira se cortó uno de los pechos y, poniéndolo en un plato, se lo ofreció a su hermano diciéndole: "¡Puesto que tanto me deseas, cómete esto!". Su hermano rechazó el plato y la expulsó, y ella salió corriendo llevando el plato. A la carrera, la muchacha cogió un pedazo de musgo y lo encendió. Lo mismo hizo su hermano. La muchacha corrió cada vez más rápido hasta ascender a los cielos y convertirse en el sol. Su hermano la seguía, pero la llama de su musgo se apagó quedando sólo las brasas, y él se convirtió en la luna. Desde entonces el sol sigue siendo expulsado por la luna. En ocasiones sol y luna se abrazan, y entonces se producen los eclipses. En pleno invierno el sol pierde altura, pero en primavera y verano aumentan su fuerza y belleza, lo que a su vez hace crecer el deseo que la luna siente por él. La luna se queda sin comida, gradualmente se desvanece de hambre hasta perderse de vista; pero entonces sale el sol y la alimenta con el pecho que la muchacha había puesto en el plato. Una vez alimentada, la luna sigue persiguiendo al sol, quien deja que vuelva a pasar hambre antes de volver a permitirle que se alimente.

LA LUNA

SEGÚN LA MITOLOGÍA inuit en otros tiempos cualquier persona podía viajar a la luna. Sucedía tal cosa cuando la luna visitaba la tierra y escogía a un hombre o mujer para llevárselos consigo de viaje por los cielos en un trineo tirado por perros. Ciertos grupos de inuit creían que la luna influía en la fertilidad y el movimiento de los animales. Cuando la luna se enfadaba porque un ser humano había quebrantado un tabú, podía castigar a los inuit enviando a los animales a otro lugar o impidiendo que los animales hembras concibieran. Para apaciguar la ira de la luna los chamanes tenían que visitarla con frecuencia.

EL CUERVO, FIGURA PRIMIGENIA

PARA LOS CHUKCHI, los itelmen, los koryak y los yup'ik del noreste de Siberia, así como para los distintos grupos inuit de Alaska, Canadá y Groenlandia, el cuervo es un personaje mitológico central. Es el antecesor primigenio que trajo a los hombres la luz del día. Según algunos mitos de los chukchi, los koriak y los itelmen, el cuervo creó la tierra y enseñó a los hombres a hacer ropa con pieles de animales, a fabricar barcos y canoas y a elaborar redes para pescar. Según otras variantes de mitos siberianos, los primeros seres humanos proceden de la unión incestuosa entre el hijo y la hija del cuervo; mientras que para los koriak el cuervo es un personaje embustero.

EL PAISAJE SAGRADO

EL RESPETO a la naturaleza y a los animales es tema fundamental en la visión del mundo tradicional de los pueblos árticos, y como tal se refleja en la mitología y en las costumbres. Son muchos los rasgos en el paisaje que hacen de ellos lugares sagrados en que los animales se muestran en sueños a los cazadores o donde las personas encuentran en sus viajes espíritus animales. En Siberia se ponen cornamentas de reno en los parajes sagrados y se adornan con regalos; en Groenlandia se deja que ondeen al viento las vértebras o la piel de un oso polar cazado para garantizar el descanso de su espíritu, mientras que en el norte de Escandinavia los saami ponen piedras sagradas (*seiteh*) en lo alto de las montañas y junto a lagos y ríos.

HOMBRE Y ANIMALES, UNA EXISTENCIA DUAL

MUCHOS MITOS SIRVEN para recordar a la gente que en un pasado lejano los seres humanos y los animales no se distinguían tan claramente como en la actualidad. Los mitos de los koryak, los chukchi y los esquimales yup'ik de Siberia, los de los esquimales inupiaq de Alaska y de los inuit de Groenlandia y Canadá cuentan que todos los seres animados tienen una existencia dual, de modo que un animal puede convertirse a voluntad en humano y viceversa. Todas las personas tienen el poder y la capacidad de cambiar de forma, mientras que el espíritu guardián de un animal, además de asumir la forma del animal al que proteje, puede adoptar la de cualquier otro animal e incluso convertirse en un ser humano. Debido a ello, el cazador nunca puede estar completamente seguro de la verdadera naturaleza de los animales con que se encuentra, por lo que ha de aproximarse a ellos con grandes precauciones. Además de ser un espíritu guardián, un animal puede ser el alma libre de una persona dormida, de un chamán poderoso o de alguien recientemente muerto que ha adoptado forma de animal mientras espera su renacer. Los koryak de Siberia creían que los osos negros eran personas vestidas con piel de oso. El siguiente relato, que ilustra estos temas, fue contado al autor en el norte de Groenlandia.

▼ *Groenlandeses cazando morsas.*

LA MORSA Y EL ARPÓN

ÉRASE UNA VEZ UN HOMBRE que fabricó un hermoso arpón. La primera vez que salió de caza con él vio una morsa sobre un témpano de hielo. Remó cuidadosamente en su kayak hasta acercarse al animal lo bastante para lanzarle el arpón. Apuntó y lo lanzó, pero de inmediato la morsa se lanzó al agua. Al tirar del arpón se dio cuenta de que la punta había desaparecido, mientras que el asta y el flotador aún estaban ahí. Miró a su alrededor pero no vio a la morsa por ningún lado. Esperó un buen rato en silencio intentando averiguar por dónde surgiría el animal. A continuación remó en su kayak en torno a los témpanos, pero no volvió a ver a la morsa.

Desalentado por la desaparición de la morsa y la pérdida de su arpón, volvió a casa. Al anochecer visitó a un amigo que era un magnífico cazador. Aún desanimado, contó a su amigo los sucesos del día y la pérdida de su hermoso arpón. De pronto su amigo empezó a reír y, metiéndose la mano en el bolsillo, le dijo: "¡Hoy he salido en mi kayak y me has tomado por una morsa! ¡Aquí tienes tu arpón!".



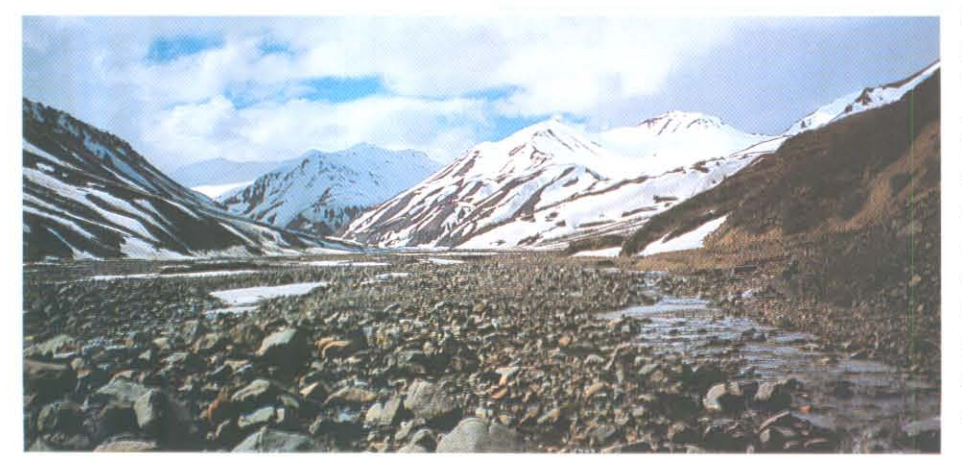
▲ *Los chukchi respetan a los osos polares como personas no humanas que viven en comunidad y tienen inteligencia, por lo que merecen el respeto humano.*

LOS ANIMALES, PERSONAS NO HUMANAS

EN TODO EL ÁRTICO se considera que los animales son personas no humanas y que están dotados de conciencia y de inteligencia. De algunas especies animales se dice que viven en comunidades de organización social semejante a las humanas.

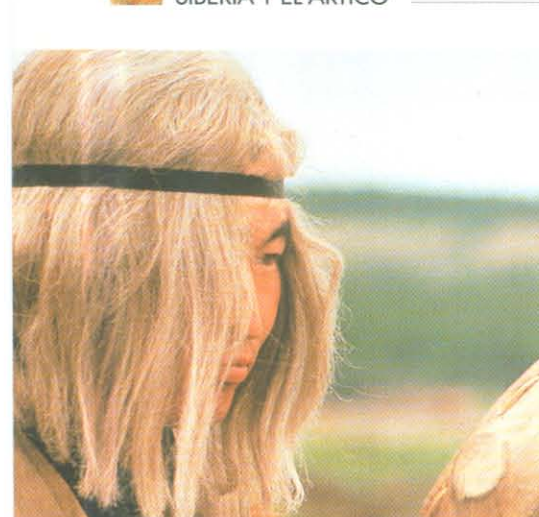
Para los chukchi existen personas oso polar, personas lobo, personas ratón y personas araña, mientras que para los yup'ik las focas viven según las mismas normas a que están sujetos los seres humanos. Las leyendas yup'ik cuentan que las focas jóvenes aprenden las normas de sus mayores, por lo que conocen muy bien el peligro de acercarse a un cazador con apariencia de persona descuidada e irrespetuosa.

▼ *Los inuit creen que las almas de los muertos van al mundo subterráneo, lugar feliz y sin hambre en que se reúnen las familias, o a otra vida de frío y hambre en un lugar aún más hostil que aquel en que han vivido.*



MITOS SOBRE LA REENCARNACIÓN DEL ALMA HUMANA

LOS MITOS Y RELATOS sobre los nombres de persona y las reencarnaciones humanas son en el Ártico de difusión universal. La persona está formada por tres almas: el alma personal, el aliento del alma libre y el alma del nombre. En Groenlandia los inuit creían que después de la muerte el alma personal viajaba al mundo subterráneo, lugar con abundancia de animales de caza donde se reunían las almas de los amigos y parientes difuntos, o a un mundo superior de hambre y frío eternos. El aliento del alma libre puede dejar el cuerpo a voluntad, por lo general mientras duerme la persona. Si se aleja demasiado puede que tenga que recuperarlo un chamán. En Siberia, Alaska, Canadá y Groenlandia existe la creencia de que el nombre de una persona es también un alma. Al morir, el alma del nombre deja el cuerpo de la persona y se dice que queda "sin hogar" hasta ser invitada a residir en el cuerpo de un recién nacido. Los nombres tienen poder, y quien recibe el nombre de un difunto hereda algunas de sus buenas cualidades personales. Mitos y leyendas hablan con frecuencia de almas errantes tras la muerte y cuentan cómo, por medio del alma del nombre, los difuntos se convierten en espíritus guardianes de sus descendientes.



Los chamanes aún desempeñan un destacado papel en las comunidades modernas.

EL VIAJE DEL ALMA A LA TIERRA DE LAS SOMBRAS

TRAS LA MUERTE, las tres almas de la persona se separan. Una se queda con el cuerpo y permanece en la tierra de los vivos como espíritu o fantasma; otra viaja a los cielos y finalmente halla el camino hasta Pon, el ser supremo; mientras que la tercera se dirige al reino de las sombras, donde se convierte a su vez en una sombra. A veces, cuando una persona está dormida o enferma, su alma personal viaja a la tierra de las sombras. El chamán ha de seguir al alma, recuperarla y devolverla al cuerpo de la persona. El viaje a la tierra de las sombras es largo y difícil. El alma se introduce por un pasaje bajo la pira funeraria y viaja por un camino donde primero se encuentra a una vieja con un perro que guarda el territorio situado entre el extremo del mundo y lo que está más allá. El alma llega entonces a un río que ha de cruzar en una barca. Una vez cruzado el río, el alma ha llegado a la tierra de las sombras. Cuando el alma se convierte en una sombra, sigue llevando la misma vida que en la tierra de los vivos. El alma-sombra se une a las almas-sombra de los parientes y amigos que tuvo en la tierra. En la tierra de las sombras, las familias tienen su propia casa o tienda. Las almas-sombra de las personas cazan las almas-sombra de los animales y pescan las almas-sombra de los peces.

Finalmente las almas de los muertos dejan el mundo de las sombras y vuelven a la tierra para renacer. Cuando los vivos no respetan a las almas de los muertos, éstas se niegan a dejar la tierra de las sombras y entonces las mujeres no pueden concebir. Cuando sucede tal cosa, el alma del chamán, ayudada por sus espíritus auxiliares, ha de viajar a la tierra de las sombras y negociar con los muertos para que entreguen sus almas a fin de que las mujeres puedan volver a concebir. El chamán no siempre logra convencer a las almas de los muertos para que vuelvan a la tierra o para que suelten a algunos de sus parientes, y a veces tiene que robar un alma-sombra para ponerla en el vientre de una mujer. El chamán roba el alma aspirando profundamente a fin de sorberla. A continuación el chamán vuelve suavemente a la tierra de los vivos. Puesto que el alma robada ha sido obligada a renacer en vez de poder escoger, la criatura no vivirá mucho y el alma volverá lo antes posible a la tierra de las sombras.

EL QIVITTOQ

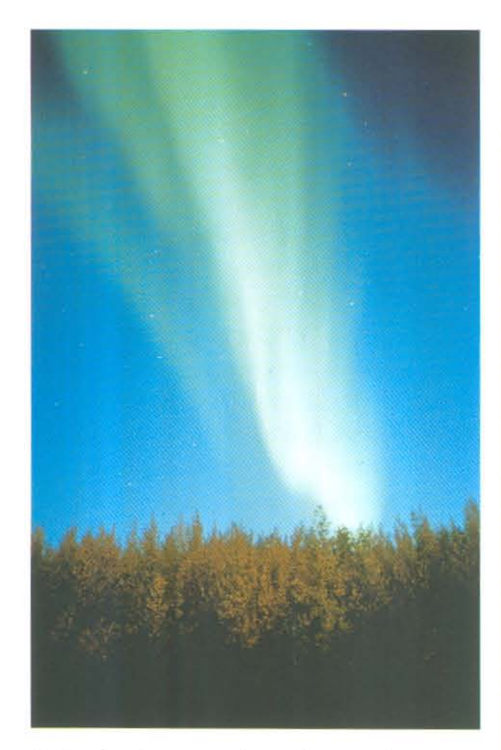
POR TODA GROENLANDIA se cuentan historias sobre el Qivittoq, un vagabundo misterioso y sobrenatural que fue en sus inicios una persona que se separó de su comunidad para morar solitaria en las montañas. Tras vivir cierto tiempo a la intemperie, los sentidos del Qivittoq se agudizaron. Sus ojos, orejas y nariz crecieron para que pudiera ver, oír y oler a los animales, y sus dientes y uñas se hicieron largos y afilados. Su cuerpo se cubrió de una gruesa capa de piel y el pelo de su cabeza se hizo largo y espeso. El Qivittoq adopta características animales y depende de sí mismo para su supervivencia. Durante el largo y oscuro invierno ártico el Qivittoq vuelve a su comunidad de origen para curiosear por las ventanas y robar carne y pescado.

LAS LUCES DEL NORTE Y SUS MITOS

MIENTRAS LOS FALLECIDOS están a la espera de renacer, sus almas forman la aurora boreal, también conocida como "las luces del norte". Un mito inuit de la Península de Labrador cuenta que al final del mundo hay un gran abismo con un peligroso sendero que pasa por un agujero del cielo y llega hasta la tierra de los muertos. Las almas de quienes lo han cruzado encienden antorchas para guiar a las recién llegadas. Es tema recurrente del mito inuit que la tierra de la muerte es una tierra de abundancia. Las almas de quienes han ido allí banquetean y juegan al balón con un cráneo de morsa, lo que da origen a la aurora boreal.

Ciertas variantes de Groenlandia y de la parte central del Ártico canadiense cuentan que las almas, al correr por la nieve endurecida de los cielos producen un sonido crujiente. Las almas de los muertos no quieren estar apartadas de las de los vivos, con las que intentan comunicarse silbando. Cuando una persona oiga este silbido ha de contestar con un susurro o un silbido y las luces se acercarán y dejarán de verse. Los chuvan de Siberia creen que las luces del norte ayudan a las mujeres en el parto, mientras que los saami de





Finlandia tienen una leyenda según la cual las luces del norte siempre están presentes, incluso durante el día, y protegen de la brujería y del mal.

▲ *Se cree que la aurora boreal son las almas de quienes esperan la reencarnación.*
▼ *Espectacular paisaje de hielo, común en Siberia y en el Ártico.*

LAS LUCES DEL NORTE Y EL ANCIANO

ÉRASE UNA VEZ un anciano que era la persona más vieja de Laponia. Había llegado a tener casi dos mil años gracias a la ayuda de tres rayos de las luces del norte.

Aquellos tres rayos eran las almas de personas muertas que el viejo había recogido cuando se acercaban demasiado a la tierra y que ahora querían permanecer en ella. Hicieron un trato con el viejo. Mientras éste las mantuviera en su lámpara, las tres almas no podrían ser recuperadas por las luces del norte y devueltas a los cielos. A cambio capturarían almas de personas jóvenes para traspasarlas al cuerpo del viejo a fin de que éste siguiera viviendo.

En una ocasión un joven curioso vio al viejo caminando y decidió seguirlo hasta su casa. El viejo le invitó a entrar y después se aseguró de cerrar bien la puerta. A continuación soltó a las tres almas de su lámpara. Éstas, aferrando al joven, hundieron las manos en su cuerpo e intentaron sacarle el alma. En aquel momento bajaron a la tierra las luces del norte y varios rayos de luz entraron en la casa del viejo a través de una ventana y se apoderaron de las tres almas. El joven se salvó y las tres almas fueron devueltas a los cielos. Sin ellas, el viejo pronto marchitó y se murió.

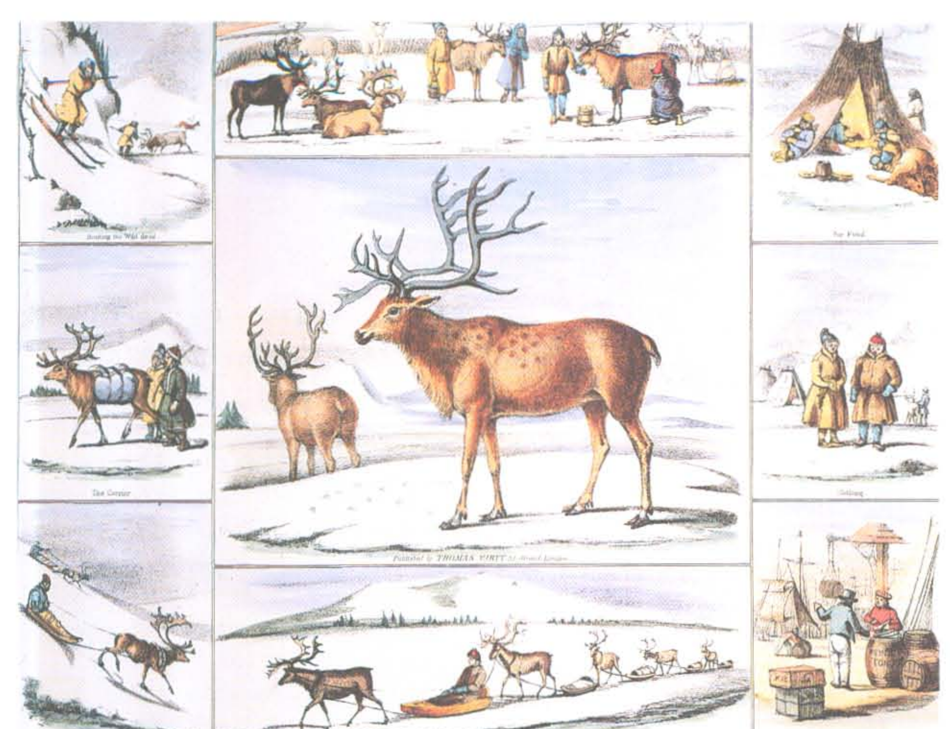
MÁSCARAS CEREMONIALES SIBERIANAS DE LOS YUP'IK

LAS MÁSCARAS EXPRESAN la unidad entre hombres y animales y traen al presente el mundo mitológico del pasado. Los esquimales siberianos yup'ik de las costas del suroeste de Alaska, el estrecho de Bering y Siberia oriental labran complejas máscaras de madera traída por el mar con propósitos ceremoniales. Estas máscaras representan espíritus animales y personajes míticos.

Las máscaras se llevaban en fiestas de la comunidad, ocasiones comerciales de tipo ritual y danzas que celebraban el recuerdo de los antepasados. Según el mito yup'ik una persona puede encarnarse en un animal o en su espíritu manipulando su propia forma.

Una persona portadora de máscara puede obtener influencia sobre el espíritu animal, y los chamanes suelen llevarlas en los rituales para conciliar el éxito en la caza y en la pesca.





EL OSO EN LA MITOLOGÍA ÁRTICA

EL OSO OCUPA un lugar destacado en la mitología de prácticamente todos los pueblos árticos. El oso tiene aspecto humano: puede erguirse sobre las patas y despellejado parece un cadáver humano. El oso es además el espíritu auxiliar más habitual de los chamanes. En los mitos inuit es recurrente el tema del oso polar que tiene relación sexual con una mujer, lo que simboliza la cercana e incluso ambivalente naturaleza de hombres y animales. De algunas personas se dice que descienden de tales uniones. El oso es un gran cazador y está dotado de poderes especiales. También se sabe que los seres humanos son presa de los osos y se cuentan leyendas sobre la precaria situación del cazador de osos que es cazador y al mismo tiempo puede ser cazado. Aunque matar un oso da prestigio al cazador, también supone un peligro.

Para la tradición saami los cazadores que intervienen en la muerte de un oso son considerados impuros y han de someterse a purificación ritual durante un periodo de retiro. El Festival del Oso, de Siberia, es una de las ceremonias relacionadas con los animales más complejas de todo el Ártico. Tras la caza de un oso se celebra una fiesta en que se trata al oso muerto como huésped de honor y la gente le pide perdón por haberlo herido.

ESPÍRITUS GUARDIANES DEL HOGAR

ENTRE PASTORES de renos como los koryak y los chukchi todas las familias tienen un espíritu guardian en forma de panel de chimenea sagrado de madera. Este panel está labrado con forma humana y se utiliza para encender el fuego del hogar, que es el centro de cada casa. El panel representa a la deidad del fuego familiar, que protege de espíritus malignos a la familia, la casa y el hogar. De él se cree también que representa un aspecto del amo del rebaño, y tanto entre los koryak como entre los chukchi se labra en la forma del Ser de los Renos. Este panel de chimenea no sólo protege a la familia: las ceremonias relacionadas con el fuego también son importantes para el bienestar y el sacrificio de los renos. El origen de los renos es el fuego: en los mitos de los koryak y de los chukchi el ser supremo sacó al primer reno de una hoguera sagrada. En la tradición koryak se celebra la vuelta de los pastos del reno con una hoguera ceremonial. Se enciende un nuevo fuego con el panel, y a continuación se lanzan astillas encendidas para dar la bienvenida a la manada según se acerca al campamento. Cuando los chukchi sacrifican un reno recogen su sangre en una vasija y con ella alimentan el fuego. También se vierte sangre sobre el panel y con ella se pintan representaciones del Ser de los Renos en las caras de las personas.

▲ *Como señal de respeto, en los paneles de chimenea de las casas de los chukchi y de los koryak se representa tradicionalmente al Ser de los Renos.*

▼ *Para los pueblos árticos el oso es tan importante que tiene su propia ceremonia; en ella, el oso despedazado es considerado un huésped a quien se honra.*



ESPÍRITUS AUXILIARES

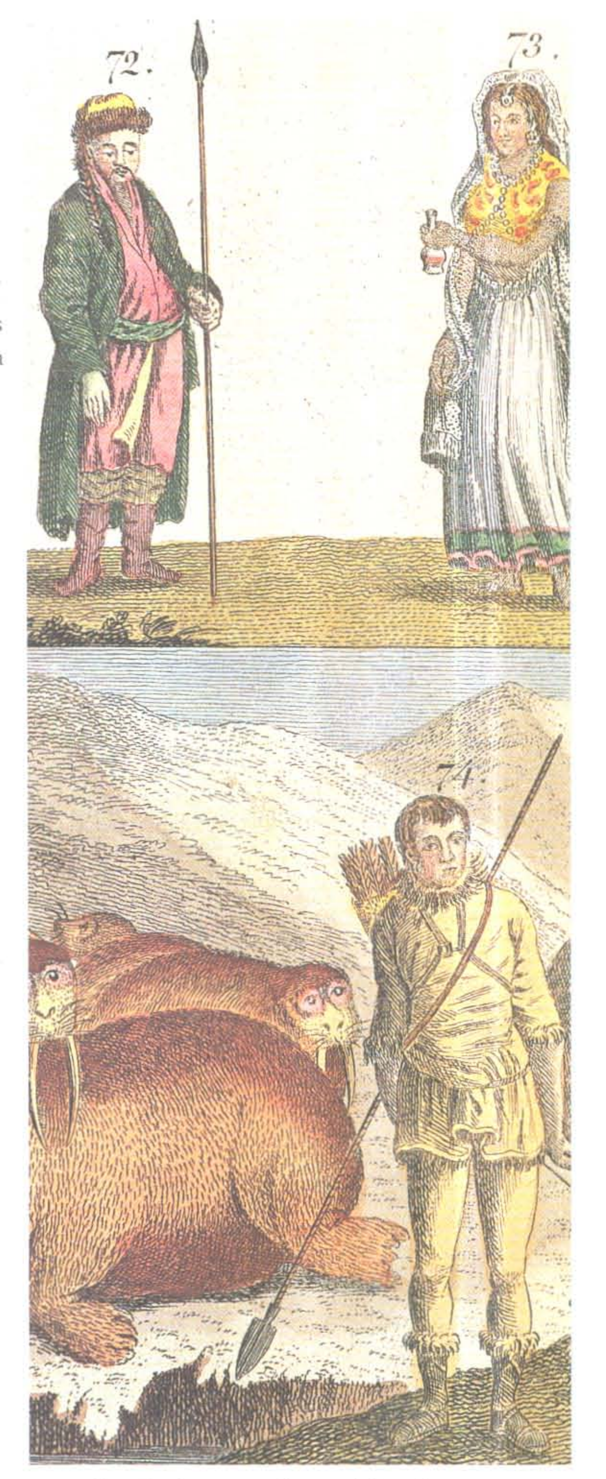
EL CHAMÁN DEPENDE de los espíritus auxiliares, que le ayudan a viajar al mundo de los espíritus.

El espíritu auxiliar es con frecuencia un animal que lleva a sus espaldas al chamán y vuela silenciosamente por el aire o nada sin esfuerzo por el fondo del mar. Los espíritus auxiliares también pueden ser humanos, pero independientemente de la forma que adopten enseñan magia al chamán y le confieren algunos de sus poderes.

Para los nenets de Siberia el espíritu auxiliar más poderoso del chamán es un jabalí llevado con una correa mágica, mientras que a los chamanes inuit les ayudan los osos polares.

SALUD HUMANA Y CURACIÓN

ASÍ COMO LA RELACIÓN entre los hombres y los animales depende de que los primeros respeten el espíritu y el alma de los segundos, igual importancia tiene el tratamiento adecuado de las almas humanas. Mientras que el cuerpo, parte material de la persona, es presa de la enfermedad y la decadencia, las almas humanas son objeto de ataques de espíritus malignos. Los inuit netsilik del Ártico central canadiense creían que todas las dolencias físicas se debían a los espíritus malignos que habitaban en el cuerpo y herían al alma, mientras que los esquimales inupiaq creían que la enfermedad se debía a la separación temporal del alma y el cuerpo. Si el alma se alejaba demasiado, la persona podía morir, a no ser que un chamán recuperara el alma perdida. Los chamanes también tenían poder para hacer daño y causar enfermedades. Los esquimales inupiaq creían que la enfermedad era causada mediante la introducción de un objeto extraño por un chamán maligno que utilizaba sus poderes espirituales en beneficio personal. Entre los koyukon athabaskans del bosque boreal de Alaska los poderes espirituales de los árboles eran especialmente apreciados para curar enfermedades. De la pícea blanca, por ejemplo, se creía que tenía un espíritu benigno y se cocían sus agujas para hacer una infusión prescrita por el chamán, que se bebía para curar diversos males.



▶ *Ilustración antigua que representa las ropas que llevaban los pueblos del Ártico.*

MAGIA Y PODER DE LAS MUJERES

LOS MITOS DE LOS PUEBLOS árticos hablan del poder de las mujeres y del conocimiento mágico que tienen algunas mujeres, así como de su influencia sobre los espíritus de los elementos y los animales. En Groenlandia, una mujer que acababa de dar a luz pudo dominar una tormenta sorbiéndola en el aire y soplándola después. Hay mitos de Groenlandia que hablan de la muerte causada por una mujer que hablaba con los espíritus y les dijo que dejaran ir muriendo a las personas, pues de lo contrario no quedaría sitio en el mundo para que vivieran todos. Las mujeres expresan las creencias míticas y religiosas de su sociedad fabricando ropas de piel. Al hacer hermosos adornos y cuidar de las pieles de animales, las mujeres están en disposición de satisfacer a los espíritus y de conseguir influencia sobre los espíritus de los animales, esenciales para la supervivencia del grupo. Pero también lo contrario puede ocurrir. En el sudoeste de Alaska, por ejemplo, las mujeres debían tener cuidado de no atraparse el cabello en las costuras de las pieles de animales que estaban cosiendo. Si sucedía tal cosa, quien llevara la prenda podía tener desgracias. También hay leyendas inuit sobre actos de mujeres que influyen sobre el resultado de la caza. En Groenlandia el éxito en la caza de una ballena depende en parte de que la mujer se quede en casa a oscuras hasta que el hombre vuelva a casa con la ballena.

LAS ROPAS SIBERIANAS, ARTE SACRO

A LOS PUEBLOS SIBERIANOS la ropa les proporciona algo más que calor y protección frente a los elementos. Las ropas, tanto en su uso cotidiano como en su uso ritual y ceremonial son expresión de creencias religiosas y espirituales, y guardan de los espíritus malignos. Para hacer la ropa se utilizan pieles de animales, pero los espíritus animales conservan el control sobre estas pieles, por lo que durante la elaboración de las ropas han de observarse ciertos tabúes. En las ropas normales figuran imágenes sagradas que representan espíritus animales y personajes mitológicos, y en las de los chamanes hay dibujos que hacen referencia simbólica a sus espíritus auxiliares. Las ropas también tienen una importante función en los rituales fúnebres.

India

INTRODUCCIÓN

LOS PUEBLOS DE LA ANTIGUA INDIA NO CONSIDERARON importante registrar su historia por orden cronológico. Vivían con sencillez en un clima que deshacía con rapidez cualquier objeto hecho por los hombres y quemaban a sus difuntos. De modo que apenas dejaban recuerdos históricos, ruinas o cementerios, que son los criterios que nos permiten medir la historia antigua. En consecuencia solamente cabe especular sobre la historia antigua de su civilización y mitología, tan notables.

Una gran fuente de ayuda son los himnos sánscritos o los *Vedas*, que en su forma actual datan de hacia 1500 a.C. Estos himnos presentan influencias de los antiguos indoiranianos de Irán, el grupo más oriental de los pueblos indoeuropeos. Se supone que aquel pueblo, que se autodenominaba ario, entró en la India entre 3000 y 1500 a.C. Es objeto de conjeturas en qué medida contribuyeron sus creencias al desarrollo de los *Vedas* y en qué medida ya estaba presente en la India la sabiduría védica.

Los arios encontraron en el norte de la India una cultura bien instalada. La ciudad de Mohenjo Daro, en el actual Pakistán, floreció aproximadamente entre 3500 y 1700 a.C. En sus calles empedradas y en sus instalaciones sanitarias muestra restos de una civilización avanzada. Mientras que en el sur de la India, en el Decán, floreció una cultura neolítica aproximadamente entre 2500 y 1000 a.C. La religión y la mitología indias son el resultado de la fusión de estas tres culturas.

LOS HIMNOS VÉDICOS

LA TRADICIÓN ORAL que dio origen a los *Vedas* recibió el nombre de *sruti*, que significa "lo que se oye". Fue pasando a través de generaciones de maestros espirituales, los brahmanes, que eran quienes conservaban la sabiduría. Enseñaban que la sabiduría védica había sido dada a Brahma, el creador, al principio del universo, y que desde entonces había pasado de boca en boca. Pero a principios de la presente edad, llamada Kali Yuga o "la edad de hierro", cuando la memoria y la inteligencia de los hombres se deteriorarían, esta sabiduría había sido escrita a fin de conservarla para generaciones futuras. Desde entonces se ha extendido, primero en los cuatro *Vedas* y después en forma de un vasto corpus de enseñanzas espirituales denominado en su conjunto literatura védica. Esta literatura narra las acciones de una estirpe divina de seres cuyas vidas estaban entrelazadas con las de vulgares mortales, si bien éstos tenían acceso directo a un reino más alto habitado por seres inmortales encabezados por Vishnu (o por Shiva), el ser supremo.

◀ *Representación de un brahmán de h. 600 d.C.*

Esta mitología creció hasta ser algo más que una colección de relatos; proporcionó toda una realidad alternativa y un sistema de creencias que dieron lugar a las bases de la religión hindú, contribuyendo además a las religiones jainista y budista.





MITOS REESCRITOS PERSONAJES



RAMA

RAMA es el séptimo avatar de Vishnu. Su humanidad y el hecho de que se enamore conquistó a los hindúes y se convirtió en la deidad hindú más popular. Su vida suele ponerse frecuentemente como ejemplo perfecto de quien cumple con honor sus obligaciones. Su gobierno, conocido como Rama-rajya, aún se cita actualmente en la política india como ideal al que aspirar. Su leyenda se inicia con una pregunta al narrador:

"Dime cuál es la persona más grande del mundo. ¿Quién es perfecto, ilustrado, poderoso, hermoso y noble y cuida de todas las criaturas? ¿Quién no tiene ira y sin embargo despierta el miedo en el corazón de los enemigos? ¿Quién puede proteger al mundo del mal?"

Y el narrador contesta:

"La persona que buscas no es fácil de encontrar entre los mortales. Sin embargo, hay un famoso rey llamado Rama. Es fuerte y hermoso, sabio y compasivo, de carácter puro y amado por todos. Ha estudiado profundamente la sabiduría antigua, maneja bien el arco y es valiente en el combate. Por su seriedad es como el océano, por su constancia como el Himalaya, por su fuerza como Vishnu, por su belleza como la luna, por su generosidad como la lluvia y por su devoción tan de fiar como la propia religión."



EL *RAMAYANA* COMO ALEGORÍA

EL *RAMAYANA* o "viaje de Rama" narra la expulsión de Rama de su reino y su combate contra las fuerzas del mal para salvar a la diosa Sita. El viaje humano del divino Rama es una alegoría del viaje que todas las almas han de hacer, en el que cada uno de nosotros tiene que padecer su propia aniquilación, su propia pérdida, tiene que enfrentarse a sus propios demonios y finalmente a su propia esperanza para hallar la redención. De modo que oír o presenciar los combates de Rama es descansar de nuestras propias vidas en un contexto divino.

La leyenda del *Ramayana* es interpretada por algunos como una alegoría del encuentro entre las culturas aria y dravídica. Los arios civilizadores, representados por Rama y por el reino de Ayodhya, se encuentran con los indígenas dravídicos, representados por Ravana y por el reino de Lanka. Esta interpretación histórica es parcial, pues los temas del *Ramayana* son mucho más profundos y se remontan hasta la lucha perpetua entre el bien y el mal. De todos modos Ravana, considerado demoníaco por los adoradores de Vishnu, aún es venerado como un héroe en algunas partes del sur de la India. Esta ambigüedad entre lo bueno y lo malo reaparece en el mito indio, en que las dualidades de este mundo se presentan como la actuación o *lila* de lo divino.



▲ *El dios Rama y la diosa Sita entronados bajo un dosel.*

▼ *El dios Rama rodeado de otras divinidades, del* Ramayana.



INTERACCIÓN DE LO MASCULINO Y LO FEMENINO

EN EL NÚCLEO DE LOS MITOS indios se halla el equilibrio de lo masculino y lo femenino. Todas las divinidades tienen sus aspectos femeninos, como Vishnu y Lakshmi, Krishna y Radha, Rama y Sita, Shiva y Parvati. El aspecto femenino de cada deidad representa la piedad y el espíritu de devoción a dicha deidad, mientras que el aspecto masculino representa el fluir del poder y la protección. La unión de lo masculino y lo femenino como fuente creadora de la energía vital es simbolizada por la imagen del *lingam* de Shiva rodeado por el *yoni* de la diosa. Esta imagen se venera en toda la India en los templos de Shiva.

LA LUCHA CÓSMICA ENTRE LO BUENO Y LO MALO

EL UNIVERSO HINDÚ está dividido en tres grandes niveles. Los niveles superiores son la morada de los *devas*, seres divinos dotados de poderes sobrenaturales. Los niveles medios son los terrenales, dominio de los humanos, mientras que los niveles inferiores pertenecen a los *asuras*, demonios que tienen poderes ocultos. Los *devas* y los *asuras* se hallan constantemente en guerra. Vishnu protege a los *devas*, mientras que el compasivo Shiva está de parte de los *asuras*. Cuando una de las partes obtiene demasiado poder, Vishnu se encarna para restaurar el equilibrio (tal es el caso de Rama) y se producen calmas ocasionales en las tempestades de la guerra universal, como cuando los dioses y los demonios batieron el océano de leche.

En medio de esta lucha cósmica, y padeciendo, se halla la humanidad. Así pues, la vida humana mora en el corazón de la lucha entre lo bueno y lo malo. En la vida humana el alma tiene que escoger cómo comportarse y ha de combatir con sus propios demonios, reales o imaginarios, para encontrar su equilibrio interior. Con ayuda de Vishnu, el espíritu que todo lo ocupa, el alma puede elevarse por encima de lo bueno y de lo malo y percibir la divina bondad de todas las cosas en el abrazo cósmico de Dios.



▲ *Shiva y Parvati, estatua de bronce.*

▼ *Dos amantes, escena india tradicional.*

EL *RAMAYANA*, RELATO ÉPICO DE RAMA

ÉRASE UNA VEZ un sabio rey que tenía por nombre Dasaratha y gobernaba el próspero reino de Ayodhya, en el norte de la India. Estaba viejo y cansado, mas no tenía heredero. En respuesta a sus plegarias le nació un hijo, Rama, séptima encarnación de Vishnu. Cuando Rama llegó a la



edad adulta se desposó con la divina Sita, nacida milagrosamente de la tierra. Rama era amado por todos con excepción de su madrastra Kaikeyi, que le obligó a desaparecer en la selva a fin de que fuera rey su propio hijo. Allí vivió catorce años con su amada Sita. En el último año de su exilio, el diabólico rey Ravana raptó a Sita enviándole al brujo Maricha en forma de ciervo dorado. Cuando Sita vio al hermoso ciervo, rogó a Rama que lo capturase para ella. Mientras Rama perseguía al ciervo, Ravana la raptó, llevándosela por los aires en su carro tirado por asnos hasta la ciudad dorada de Lanka.

Rama, sin esperanzas de encontrar a Sita, se entristeció. Pero su hermano Lakshmana le animó y fueron juntos a encontrarse con Hanuman, el dios mono, que tenía poderes sobrenaturales. Hanuman prometió encontrar a Sita, y tras buscar por toda la India la descubrió encarcelada en una arboleda de mangos de la isla de Lanka, la actual Sri Lanka. Incendió la ciudad dorada y se apresuró a volver junto a Rama con las noticias. Dirigieron juntos un gran ejército de monos que llevaron a Lanka cruzando un puente de piedras flotantes; a continuación tuvo lugar una batalla terrible en que finalmente Rama se enfrentó a Ravana en singular combate y lo mató. Al hacer tal cosa cumplía el deseo originario de los dioses, que habían rogado que los descendientes de Vishnu liberasen al universo de la tiranía de Ravana. Rama volvió triunfante a Ayodhya en compañía de Sita y se convirtió en rey. Pero la historia no termina aquí. Trágicamente, rechazó a Sita por haber vivido en casa de Ravana, por lo que a ojos de los hombres había perdido la castidad. Este cruel giro de la historia es característico de gran parte de los mitos hindúes, en los que hay muy poca diferencia entre el acierto y el error. En el exilio, Sita dio a Rama dos hijos gemelos y terminó su vida volviendo al abrazo de la Madre Tierra, de donde había salido. Rama siguió viviendo con el corazón roto, y tras gobernar Ayodhya durante 11.000 años, se desvaneció junto con todos sus seguidores.

▶ *Krishna danza al son de la música de jóvenes pastoras de vacas.*

RAVANA, UN HÉROE TRÁGICO

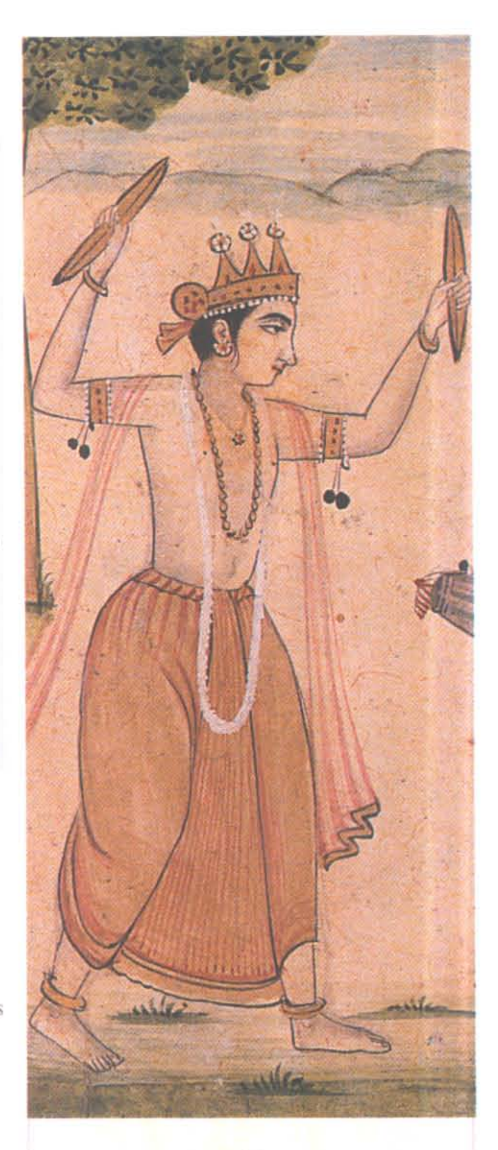
EN LOS GRANDES MITOS HINDÚES el mal es con frecuencia ambiguo y los antihéroes pueden ser personajes trágicos. Ravana, enemigo de Rama, estaba condenado a salir del paraíso para nacer tres veces como demonio y ser tres veces muerto por Vishnu. En su primer nacimiento fue Hiranyakashipu, que fue muerto por Narasimha, cuarta encarnación de Vishnu; en su segundo nacimiento fue Ravana; y en el tercero se convirtió en Kamsa y le dio muerte Krishna. Su enemistad con Vishnu fue su modo de contribuir al plan divino. Después de morir por tercera vez a manos de Vishnu, volvió al paraíso.

KRISHNA

KRISHNA ES EL OCTAVO avatar de Vishnu. En su persona evoluciona la imagen de dios en los mitos indios con el acompañamiento de todas las modalidades de emoción y poesía. Para sus devotos Krishna ocupa una posición única como fuente de origen de todas las demás encarnaciones.

Su historia se cuenta magistralmente en el *Bhagavat Purana*, que se supone escrito hacia el año 500 d.C., si bien se cree que es mucho más antiguo. También figura en el *Mahabharata*, historia épica de la India. Nació en los dominios del rey Kamsa y se mudó a las selvas de Vrindavan para vivir escondido en la comunidad de pastores de ganado vacuno. Kamsa quería matar al divino infante, temiendo que se enfrentara a su gobierno, y en un acto que recuerda la historia bíblica de Jesús ordenó la muerte de todos los niños varones de menos de dos años. Los demonios enviados a matar a Krishna fueron muertos por él. Al matarlos, Krishna los libró del ciclo de la reencarnación.

En el bosque, Krishna, entre la abundancia de la naturaleza, pastoreaba vacas y jugaba con sus amigos pastores, haciendo las delicias de su madre con su comportamiento travieso y juguetón.



KRISHNA, EL PASTOR DE VACAS

LOS INDIOS han personificado todos los aspectos de la naturaleza y de la espiritualidad en la forma de sus numerosas deidades. Para algunos estas deidades son sólo simbólicas, mientras que para otros están dotadas de vida y realidad más allá del mundo temporal. La deidad más amada es Krishna, el pastor de vacas, octava encarnación de Vishnu. Siendo niño vive en la selva rodeado por sus amigos infantiles, las vacas y los pavos reales. Allí danza con su joven amante, la divina Radha, regocijándose en la bonanza y la sencillez de la vida rural. Ambos comparten un amor espiritual perfecto. Los seguidores de Krishna le ofrecen su devoción incondicional en tanto que Dios Supremo Único.

EL *BHAGAVAD GITA*, LA CANCIÓN DE KRISHNA

EN UNA VIDA POSTERIOR, Krishna pronunció las palabras inmortales del *Bhagavad Gita* o "Canción de Dios" en forma de diálogo con su amigo y discípulo Arjuna, situado en el momento más dramático del *Mahabharata*, cuando la guerra está a punto de empezar.

Krishna empieza impartiendo sus enseñanzas sobre *atma*, el yo. Describe el yo como un alma inmortal que se reencarna de un cuerpo a otro; lo que decide la próxima vida del alma es su comportamiento en esta vida. El alma, dice, no puede hallar satisfacción en los placeres temporales de este mundo. Según las leyes del *karma* o acción, el alma debe actuar con independencia del resultado de sus actos. Krishna aconseja a Arjuna que luche con independencia de la victoria o la derrota, sencillamente para cumplir su deber.

Krishna termina el *Gita* con una apelación a la renuncia. Todos los seres vivos son hijos eternos de Dios y encontrarán la felicidad si ofrecen cada uno de sus actos a Dios como acto de devoción. Esta renuncia liberará al yo del ciclo del nacimiento y la muerte y permitirá que vuelva al eterno reino universal para reunirse con su verdadero amigo eterno, Krishna.

EL AMOR DE RADHA POR KRISHNA

EN EL NÚCLEO del mito de Krishna se halla su profundo amor por Radha. La historia de ésta se cuenta en el *Bhagavat Purana* y se desarrolla en incontables canciones y poemas en dialectos locales de toda la India. Radha es la diosa de la devoción, que resuelve sus asuntos de amor en la selva encantada de Vrindavan.

En ocasiones Radha controla a Krishna, que hará lo que sea por complacerla. Es un rasgo importante de la tradición del *Krishnabhakti* o devoción a Krishna: Dios está atado por el amor de su devotos. El antiguo orden jerárquico creó una imagen de Dios que se despliega en el poder creativo de Vishnu y en la fuerza destructiva de Shiva, basada en el temor y la reverencia. Esta imagen es sustituida por otra más suave y más entregada de Dios como amante de sus devotos.

Krishna se encontraba con Radha por la noche, en compañía de las amigas íntimas de ella, quienes les ayudaban en su asuntos amorosos. Krishna se dividió místicamente en muchos para bailar simultáneamente con todas ellas. Más tarde, al crecer Krishna, fue a la ciudad para convertirse en rey, dejando a Radha y a sus amigas. Algunas de ellas murieron con el corazón roto. El anhelo de Radha de reunirse con Krishna expresa el anhelo del alma por reunirse con Dios.



LA DANZA CIRCULAR CÓSMICA

EN SU *RASAMANDALA* o danza circular, Krishna disfrutaba por la noche en la selva de la compañía de las muchachas pastoras de vacas. Esta danza está representada en incontables cuadros y pinturas. Los danzantes están dispuestos de modo alterno en un gran círculo; entre muchacha y muchacha está presente el multiforme Krishna, rodeados todos por la selva nocturna con su gran abundancia de flores, árboles y animales, bajo el cielo estrellado por el que vuelan los dioses como testigos de la magia del momento. El *rasamandala* proporciona el símbolo perfecto de la danza de la vida, en que el alma está eternamente emparejada con su amante, el alma suprema.



◀ *Krishna efectuando su danza cósmica circular.*

EL *MAHABHARATA*: KRISHNA Y LA GRAN GUERRA

EL *MAHABHARATA* es la historia de la lucha por el trono de la India. Se centra en la rivalidad entre los cinco hijos del rey Pandu, denominados los Pandavas, y los 100 hijos de su hermano Dhritrashtra, llamados los Kauravas.

Pandu murió joven y su hermano Dhritrashtra fue nombrado regente. Los hijos huérfanos de Pandu fueron adoptados por Bhisma, abuelo de la dinastía real, que les adiestró como magníficos guerreros y hombres de estado para gobernar el reino del que eran herederos. Pero Dhritrashtra quería que fueran sus hijos quienes heredaran el reino, por lo que surgió una enemistad hereditaria entre los dos grupos de príncipes. Los Kauravas se pusieron de acuerdo para quemar vivos a los Pandavas en una casa construida con tal objeto. Los Pandavas escaparon y el reino se sumergió en turbias y violentas luchas. En un enfrentamiento en el juego, los Pandavas fueron vencidos y obligados a exiliarse durante doce años. Estaban hambrientos de venganza.

Durante este periodo Krishna fue gran amigo de los Pandavas, y en especial de Arjuna. Utilizó su influencia para dar con una solución pacífica al enfrentamiento. Pero cuando tras doce años de exilio volvieron los Pandavas para reclamar su reino, los Kauravas se negaron a darles tierra alguna. Todas las casas reales de la India se vieron implicadas en la guerra y volvieron a lanzar a luchar entre sí en mortal combate a hermanos, parientes y amigos.

Bhisma se puso de parte de los Kauravas, aunque quería a los Pandavas como si fueran sus hijos, y los ejércitos de Krishna combatían a favor de los kauravas. Krishna se negó a luchar en persona, pero como amigo personal de Arjuna, condujo su carro de guerra. Cuando la batalla estaba a punto de empezar, Arjuna perdió ánimos ante la perspectiva de matar a quienes quería. Se dirigió a Krishna pidiéndole ayuda y éste le entregó sus enseñanzas inmortales, el *Bhagavad Gita*, en que revelaba su propia identidad divina.

La batalla duró 18 días. Murieron millones, incluidos Bhisma y los 100 hijos de Dhritrashtra. Los hermanos Pandava fueron prácticamente los únicos que sobrevivieron; desilusionados, vivieron para gobernar su reino, pues habían perdido a todos sus amigos. Al final de su vida se dirigieron al Himalaya a fin de prepararse para la muerte. En el paraíso se reunieron con sus primos, su enemistad se disipó y todo el drama resultó ser el juego ilusorio del mundo material, en que nada es lo que parece.

FÁBULAS Y CUENTOS MORALES

LA RECOPILACIÓN de cuentos morales contenidos en el *Panchatandra* ha pasado a culturas de todo el mundo. Aunque los cuentos versan sobre personajes animales, se refieren a la totalidad de las preocupaciones humanas, incluidas la ética cotidiana, la sabiduría política y los ejemplos de comportamiento moral elevado. Los cuentos fueron recogidos originariamente en sánscrito hace unos 2.000 años por un brahmán llamado Vishnu Sharma, si bien sus orígenes corresponden a una tradición oral mucho más antigua. En la tradición védica la narración de cuentos era de importancia básica. En la antigua literatura sánscrita abundan los cuentos, la mayoría de ellos presentados como relatos de acontecimientos históricos con un vigoroso aspecto didáctico. Los cuentos del *Panchatandra* se diferencian en que son pura leyenda, por lo que son probablemente las obras de ficción más antiguas del mundo que han llegado hasta nosotros. El ejemplo que exponemos ("El pájaro que cruzó el océano") es típico de algunas leyendas del *Panchatandra*, pues incorpora libremente a sus personajes animales de ficción en el marco tradicional de los seres divinos, en este caso Garuda, el pájaro mensajero de Vishnu, así como el propio Vishnu, lo que muestra lo imbricados que están en la mitología india lo religioso y lo secular. También termina con una moraleja que refuerza el marco totalmente religioso de la cultura india.

EL PÁJARO QUE CRUZÓ EL OCÉANO

Un pequeño pájaro y su esposa vivían junto al océano, en cuya orilla construyó su nido. Su esposa se quejaba de que las olas del océano estaban demasiado cercanas y podrían llevarse el nido, mas él le aseguró que el océano era amigo suyo y que nunca haría semejante cosa.

Al día siguiente el océano se rió y, alargando sus manos de espuma, se llevó el nido con sus huevecillos. La madre pájaro, desesperada, estaba a punto de morir, pero su marido le dijo jactanciosamente que no se preocupara. Secaría el océano y recuperaría su nido. Llamó a los demás pájaros para que le ayudaran. Éstos le prometieron su auxilio, pero el océano sencillamente se rió, por lo que acudieron a Garuda, rey de los pájaros, en busca de ayuda. Cuando Garuda supo lo que pasaba, envió un mensaje a su señor, Vishnu, contándole que el océano había robado los huevos de sus servidores. Al oír esto Vishnu amenazó airadamente al océano: "¡Si no devuelves los huevos a esos pajarillos, yo personalmente te secaré!". El océano, atemorizado, devolvió los huevos de inmediato. La moraleja de este cuento es que Dios ayuda a quienes se ayudan a sí mismos.

▲ *El dios Krishna bailando, estatua de bronce.*

H

EL PAVO, EL ELEFANTE Y LA VACA

LOS ANIMALES son símbolos que siempre están presentes en el arte indio. El pavo real, procedente de las selvas del norte de la India, es el símbolo preferido de gracia y belleza. Sus plumas son el símbolo de Krishna, que siempre lleva una en la cabeza.

Los templos tienen elefantes que encabezan sus procesiones como portadores de las deidades del templo. Dañar a un elefante trae desgracias, y alimentarlo, bendiciones.

La vaca es venerada como una de las siete madres y nunca hay que hacerle daño. Todas las cosas relacionadas con la vaca, incluido su estiércol, son puras. La *ghee* o mantequilla rebajada, que se hace con leche de vaca, es utilizada en la India para cocinar, dar luz en las lámparas y alimentar el fuego sagrado.

LAS VIDAS DE BUDA

LAS HISTORIAS *JATAKA* cuentan las muchas reencarnaciones previas de Buda en seres humanos y animales. Hay un total de 547 relatos, en sus orígenes contados por Buda a sus discípulos. Fueron escritos en idioma pali hacia el año 400 a.C. y absorbidos por el canon budista poco después de la muerte de Buda. Estos relatos muestran la progresión de sus vidas a lo largo de muchas reencarnaciones, en las que va adquiriendo gradualmente la sabiduría, la conciencia de sí y el conocimiento que finalmente le conducen a la iluminación.

En cada nacimiento realiza algún acto meritorio que le hace progresar espiritualmente. En los últimos relatos el ser que llegaría a ser Buda desarrolla tal amor a los demás que está dispuesto a sacrificar su propia vida por ellos, demostrando la calidad de la compasión que se halla en el corazón de las enseñanzas budistas y que es la principal característica de un ser iluminado. Algunas de las historias están adaptadas de relatos tradicionales destinados a ofrecer guía y enseñanza a los budistas comunes. Sirven de ayuda a los narradores orales, ofrecen tema a los actores viajeros y son perpetua fuente de inspiración para los artistas, como puede apreciarse en las pinturas de las cuevas de Ajanta. Su tema es por lo general las obras del *karma*, el premio y el castigo por los méritos anteriores y el paso de una vida a otra.

▲ *Los elefantes se utilizaban para encabezar procesiones religiosas y cortejos reales. Con frecuencia iban engalanados con joyas.*

LA VIDA DE BUDA COMO LIEBRE

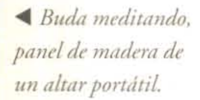
ANTES DE NACER como Siddhartha Gautama, Buda tuvo muchas vidas animales. He aquí la narración de su nacimiento como liebre.

Érase una vez una liebre que vivía en la selva con otros animales amigos suyos, el chacal, la nutria y el mono. Los animales respetaban a la liebre, pues era inteligente y amable. Un día dijo la liebre que todos debían apresurarse a entregar a quien lo necesitase el alimento que tuvieran guardado. Entonces el mono encontró mangos maduros, el chacal un lagarto y una vasija de leche y la nutria pescado fresco. Pero la liebre no logró encontrar ningún alimento y prometió que, si alguien estaba hambriento, le ofrecería su propio cuerpo. Esta tremenda promesa fue oída por la propia tierra, que se la contó a Sakka, señor de los devas, quien decidió poner a la liebre a prueba. Sakka se introdujo en la selva disfrazado de mendigo y pidió comida a la liebre.

–Te ruego que comas mi cuerpo –replicó sin dudarlo la liebre.

De modo que Sakka hizo una hoguera y la liebre se metió voluntariamente entre las llamas. Y, sin sentir dolor, subió a los cielos. En agradecimiento, Sakka dibujó en la luna la imagen de una liebre para que todos la vieran y recordasen su sacrificio desinteresado.





◀ *Buda meditando, panel de madera de un altar portátil.*
▶ *Miniatura india que muestra una diosa con laúd en un jardín. Los pavos reales que la rodean son símbolo de gracia y de belleza.*

ÁRBOLES SAGRADOS

PUESTO QUE VIVÍAN en la selva, los primeros maestros védicos daban gran importancia a los árboles, como el *banyan* y el *peepal*, símbolos de la paciencia y de la tolerancia. "Estos árboles están completamente dedicados al bienestar ajeno. ¡Son tan grandes que soportan las tormentas, las lluvias, la nieve y el sol y además nos protegen!" Esta tradición fue recibida por la cultura india y finalmente condujo a una relación entre las comunidades humanas y la comunidad selvática de árboles, plantas y animales que reconoce los derechos de los árboles, de los animales y de las plantas a tener una vida propia, libre de explotación por parte del hombre.

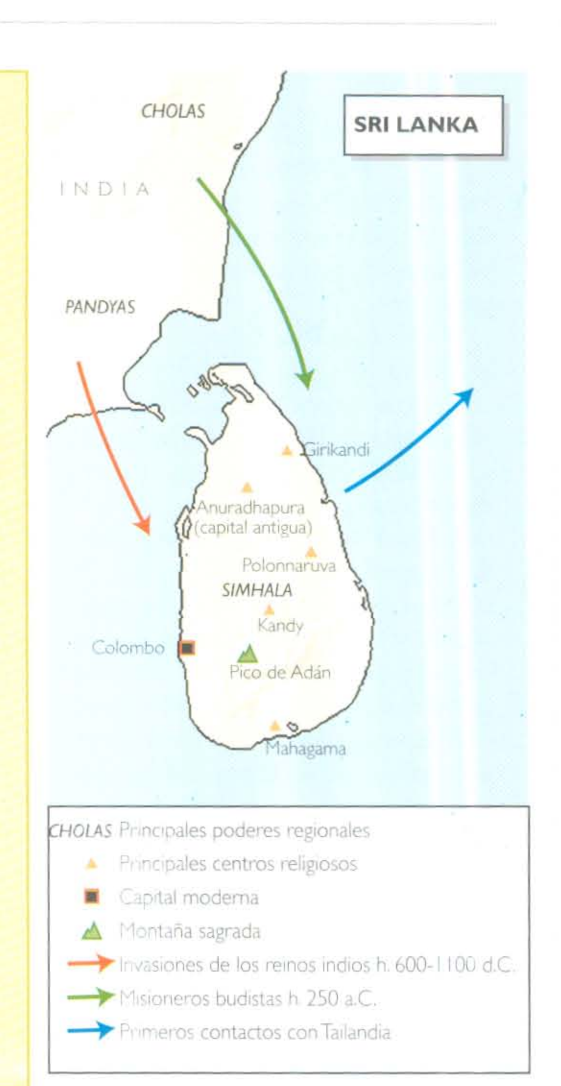
Sri Lanka

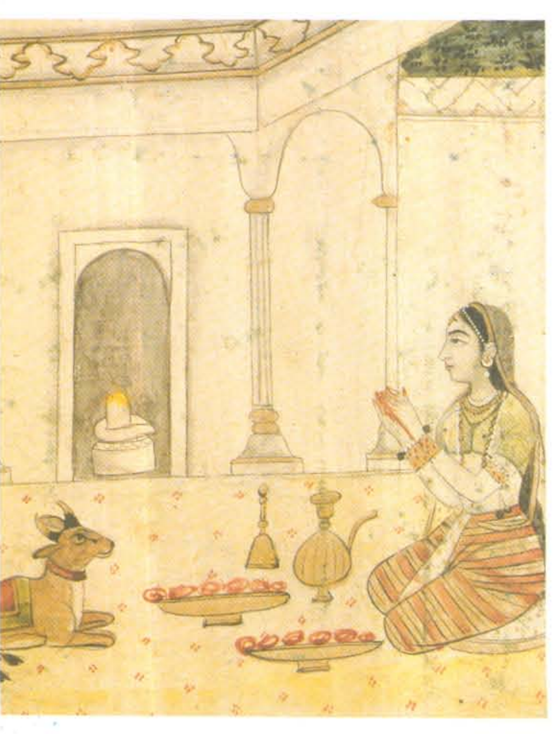
INTRODUCCIÓN

SRI LANKA ES UNA PEQUEÑA ISLA situada inmediatamente encima del ecuador, bajo el extremo sur de la India. Su situación en las rutas marítimas entre los continentes de Europa, África y Asia le ha garantizado el contacto con muchas civilizaciones importantes y ya en el siglo V a.C. tuvo una cultura altamente desarrollada.

Aparte de un pequeño grupo aborigen, la mayoría de los naturales de Sri Lanka descienden de inmigrantes indios. Aunque no hay pruebas definitivas de una presencia cingalesa anterior al siglo II a.C., según las crónicas los primeros hablantes de cingalés, a quienes se supone procedentes del norte de la India, llegaron hacia el siglo VI a.C. Dominaron a la población anterior, los yakshas y los nagas, y se establecieron en la planicie septentrional. Los tamiles, probablemente inmigrantes de la India dravídica, llegaron a la isla entre los primeros siglos d.C. y alrededor de 1200. Hay también moros de origen árabe y burghers, descendientes de colonos portugueses o daneses.

Una forma desaparecida de hinduismo fue introducida en la isla por sus primeros colonos, y a ella fueron incorporándose de forma gradual deidades y espíritus nativos. El budismo se estableció entre los años 270 y 232 a.C. Cuentan las crónicas que lo introdujo el monje Mahinda, que debía de ser hijo del gran gobernante indio Asoka. También se le atribuye haber llevado a Sri Lanka el canon pali, formado por escrituras budistas en idioma pali. Tras él, monjes de los monasterios budistas del norte de la India viajaron y enseñaron a lo largo de la costa oriental del país antes de pasar a la isla para establecer en ella diversas comunidades monásticas. A partir de entonces, el budismo se convirtió rápidamente en la religión dominante, como sigue siéndolo en la actualidad.





◀ *Mujer haciendo ofrendas a Shiva, representado por el símbolo fálico que hay en el altar.*

APROXIMADAMENTE a partir del siglo III a.C. los tamiles se instalaron en Anuradhapura, en la llanura septentrional. Los cingaleses derrotaron a los tamiles en el 101 a.C., y a partir de esta fecha la historia tamil es oscura, si bien la comunidad tamil permaneció de modo prolongado en el norte y el este de la isla, mientras que los cingaleses vivían principalmente en el sur y en el oeste.

En las zonas costeras los contactos con África y Oriente Medio eran comunes. Los comerciantes árabes e indios frecuentaban las ciudades de la costa. Portugueses, holandeses y británicos se dedicaron al comercio con la isla a partir del siglo XVI. En esta época fue introducido el cristianismo en ambos grupos lingüísticos. En el siglo XIX los británicos, que se habían anexionado la isla en 1815, introdujeron trabajadores tamiles del sur de la India para trabajar en las plantaciones, acentuando así la división de la población entre la mayoría budista cingalesa y la comunidad hindú tamil, que era menor.

MITOS DE SRI LANKA

SRI LANKA TIENE abundantes mitos pertenecientes a varias categorías: mitos referentes a los espíritus, mitos sobre los orígenes, mitos hindúes referentes a dioses y héroes y mitos budistas, entre ellos los relatos *jataka*.

Según diversos mitos los nagas y los yakshas, dos grupos pobladores de la isla en tiempos antiguos, fueron derrotados por los colonizadores cingaleses, llegados hacia el siglo VI a.C. De los nagas se sabe que habían sido hindúes, por lo que eran casi sin lugar a dudas de origen indio. Al parecer tenían avanzados



▶ *El teatro y la danza, como esta danza de Krishna, son los medios a través de los cuales los mitos y creencias de la India se cuentan una y otra vez.*

DOS TEMAS OPUESTOS

LA MITOLOGÍA VÉDICA presenta dos temas opuestos: la obtención de la comodidad y prosperidad mundanas y la persecución de una realidad más elevada por medio del ascetismo y la búsqueda filosófica.

La temprana insistencia en la prosperidad da fuerza al ritual de la ceremonia del fuego y aumenta la importancia de los dioses de la naturaleza que podían garantizar la prosperidad, como Agni, dios del fuego, e Indra, dios de la lluvia. A lo largo del primer milenio a.C. el interés se desplazó hacia la búsqueda de la sabiduría espiritual y el alejamiento de este mundo. En este periodo surgieron las grandes divinidades del hinduismo tardío: Vishnu, Shiva y la diosa Devi.

Este desplazamiento queda demostrado por la vida del rey Bharat, contada en el *Bhagavat Purana.* Se retiró a la selva para liberarse del ciclo de la reencarnación. Pero en el momento de su muerte estaba distraído de su enfermedad por un cervatillo huérfano, por lo que renació en el cuerpo de un cervatillo. Posteriormente renació como ser humano, alcanzó la iluminación y se liberó de la reencarnación. Es una figura tan destacada que da su nombre a la India moderna: Bharat.

LIBERTAD Y ESPONTANEIDAD

DOS SON LAS FUENTES PRINCIPALES de los mitos indios: la literatura védica, que tiene la divina autoridad de proceder de Brahma y Vishnu a través de generaciones de maestros espirituales y cuya influencia llega hasta la India; y las tradiciones locales de cientos de lenguas y dialectos regionales con su propia literatura, sus dioses locales y sus festividades.

Los *Vedas* contienen en clave épica los hechos de grandes divinidades como Vishnu, Shiva y Devi, así como infinidad de tratados filosóficos y enseñanzas religiosas. Por otro lado, gran parte de la sabiduría de la vida cotidiana y del color y la vibración de la cultura india están presentes en las leyendas y tradiciones locales que han alimentado y en ocasiones han prefigurado la tradición védica. Estas tradiciones locales se expresan en la danza, el teatro, la canción y el arte folclórico, y dan profundidad y fuerza a la cultura más amplia de que forman parte. A todo ello cabe añadir las tradiciones crecidas en torno al jainismo y al budismo.

SANTIDAD DE LA NATURALEZA



PARA LOS HINDÚES la totalidad del mundo es sagrada: las montañas son huesos de Vishnu, las nubes los cabellos de su cabeza, el aire su aliento, los ríos sus venas, los árboles el vello de su cuerpo, el sol y la luna son sus dos ojos y el paso del día y la noche el movimiento de sus párpados.



Todo permanece en mí como las perlas ensartadas en un collar. Yo soy la fragancia original de la tierra. Yo soy el gusto en el agua. Yo soy el calor en el fuego y el sonido en el espacio. Yo soy la luz del sol y de la luna y la vida de todo lo que vive.

LOS INICIOS: EL *RIG VEDA*

LOS MILENARIOS MITOS fueron reunidos en el *Rig Veda*, que se supone es el texto más antiguo que ha sobrevivido hasta nuestros días, escrito hace por lo menos 3.000 años. Se trata de una recopilación de himnos para acompañar los rituales ofrecidos a las deidades cósmicas. Entre sus narraciones figura el ritual de iniciación cósmica que tuvo lugar en los inicios de este universo, cuando el macho primigenio fue sacrificado por las divinidades del espacio y el tiempo. Este acontecimiento simbolizaba la unión de dioses y hombres en el juego de la vida, en que tanto unos como otros sacrifican su tiempo y su energía al servicio del ser supremo. El ser supremo es él mismo la sustancia del universo y se ofrece a sí mismo en sacrificio. Este tema del sacrificio propio como deber y como honor reaparece por toda la mitología india. La palabra sánscrita equivalente a "deber" es *dharma*, que traducido aproximadamente significa "el objeto esencial de la vida". Lo que dio origen a una serie de principios para gobernar el comportamiento, como la obediencia al padre. Estos principios en el mejor de los casos suponían un espíritu de servicio que expresaba amor. Espíritu de amor que florecería más tarde en el *bhakti*, o devoción espiritual, del *Bhagavad Gita.*

LOS DIOSES DEL PANTEÓN

EL UNIVERSO ESTÁ LLENO de los grandes espíritus, que en sánscrito se denominan *devas*. Cada uno de ellos es responsable de un aspecto concreto de la naturaleza, que representan en su forma personal, como Agni, dios del fuego. Otro ejemplo destacable es la diosa Ganga, espíritu del río Ganges. Es hija del Himalaya. Fue puesta en los cielos como la celestial Vía Láctea y devuelta a la tierra como penitencia del rey Bhagiratha para quedar enredada en la cabellera de Shiva. Sus devotos creen que limpia los pecados. Esta historia mística coexiste con la existencia física del río en una unión de mito y realidad que tipifica el mundo de la mitología india, en que los lazos entre lo visionario y lo material son sutiles y variables.

Los dioses tienen sus devotos y sus correspondientes festividades. Los principales dioses, como Indra, rey de los cielos, y Kartikeya, dios de la guerra, son venerados en toda la India. A nivel local se venera a los dioses de la población, como Sitala, diosa de la viruela, que protege de esta enfermedad. En cualquier caso, todos los dioses y diosas son intermediarios de las tres grandes deidades –Vhisnu, Shiva y Devi–, y en última instancia del espíritu supremo.

NARADA Y GANESH, MENSAJEROS DE LOS DIOSES

LOS DIOSES TIENEN SUS AUXILIARES, humanos o celestiales. Narada es el mensajero de Vishnu. Avisó al maligno rey Kamsa de que Krishna ya había nacido, apresurando así el despliegue de la misión de Krishna en la tierra. Su objetivo principal es preparar el camino para que la gracia de Vishnu descienda sobre los humanos. Ganesh, con cabeza de elefante, es hijo de Shiva. Se dice que retira los obstáculos del camino de cualquier empresa. Alegre y bien alimentado, es muy apreciado por los comerciantes hindúes, que le hacen ofrendas diarias para que haga desaparecer cualquier obstáculo que pueda perjudicar sus negocios. Como escribano de Vyasa escribió una obra épica, el *Mahabharata*.



▲ *Entre la destrucción del mundo y la creación del nuevo universo, Vishnu descansa.*

VERSIÓN VÉDICA DE LA CREACIÓN

HACE MUCHO TIEMPO las sagas védicas describieron a Vishnu como aquel cuya existencia expande el cosmos. Cuando este universo pasó a la existencia no era más que una de las incontables semillas que desprendía el cuerpo de Vishnu, semillas que flotaban en el Océano de la Creación como grupos de burbujas. Cada semilla se convirtió en un huevo de oro en el que penetró Vishnu en tanto que Purusha, la persona cósmica. Y apareciéndose en el interior de su oscuridad transformó la materia primigenia en tierra, agua, fuego, aire y espacio etéreo. Al desarrollarse este cuerpo universal llegaron a la existencia los elementos correspondientes del mundo físico y mental.

Los himnos védicos vuelven a contar el sacrificio de Purusha, el hombre cósmico, en el amanecer del universo. Los dioses prepararon un sacrificio cuya ofrenda principal era la forma gigantesca del propio Purusha. De las distintas partes de su cuerpo surgieron los elementos del universo. Su boca se convirtió en el habla, presidida por el dios del fuego Agni. Su nariz se convirtió en aliento y en el sentido del olfato, bajo el control de Vayu, dios del viento; sus ojos se convirtieron en el sentido de la vista, controlado por el dios del sol Surya; el movimiento apareció en sus piernas, y sus venas eran ríos que alcanzaban su corazón. Brahma y Shiva eran su intelecto y su yo. Las cuatro castas de la sociedad humana –sacerdotes, gobernantes, comerciantes y trabajadores– proceden de su boca, sus brazos, sus muslos y sus pies.

Abundan relatos más concretos del desarrollo del universo emprendido por Brahma, dios de la creación nacido del ombligo de Vishnu. Brahma hizo los planetas y las estrellas y creó a los miles de semidioses, a cada uno de los cuales encargó una parte concreta del orden

cósmico. A Indra le correspondió la lluvia, a Vayu el viento, a Surya el sol, a Chandra la luna y a Varuna los ríos y los océanos. Finalmente, a la diosa Bhumi le correspondió la tierra.

Brahma y los dioses crearon la miríada de formas de vida del universo, y entre ellas a los seres humanos. Los dioses recibieron el poder de otorgar grandes bienes a sus adoradores. Son los poderes que se hallan tras los elementos del mundo natural, como el viento, la lluvia y la propia tierra. La diosa de la tierra, Bhumi, es considerada por los hindúes una de las siete madres. Sin embargo, por poderosos que sean los semidioses, tras ellos está Vishnu, que es quien realmente lo crea y lo controla todo. Sin él nada puede nacer.



▶ *Vishnu descansa sobre la serpiente, Ananta, con sus habituales acompañantes.*

▼ *Vishnu, el dios creador, representado aquí en compañía de la diosa Lakshmi a lomos de Garuda.*

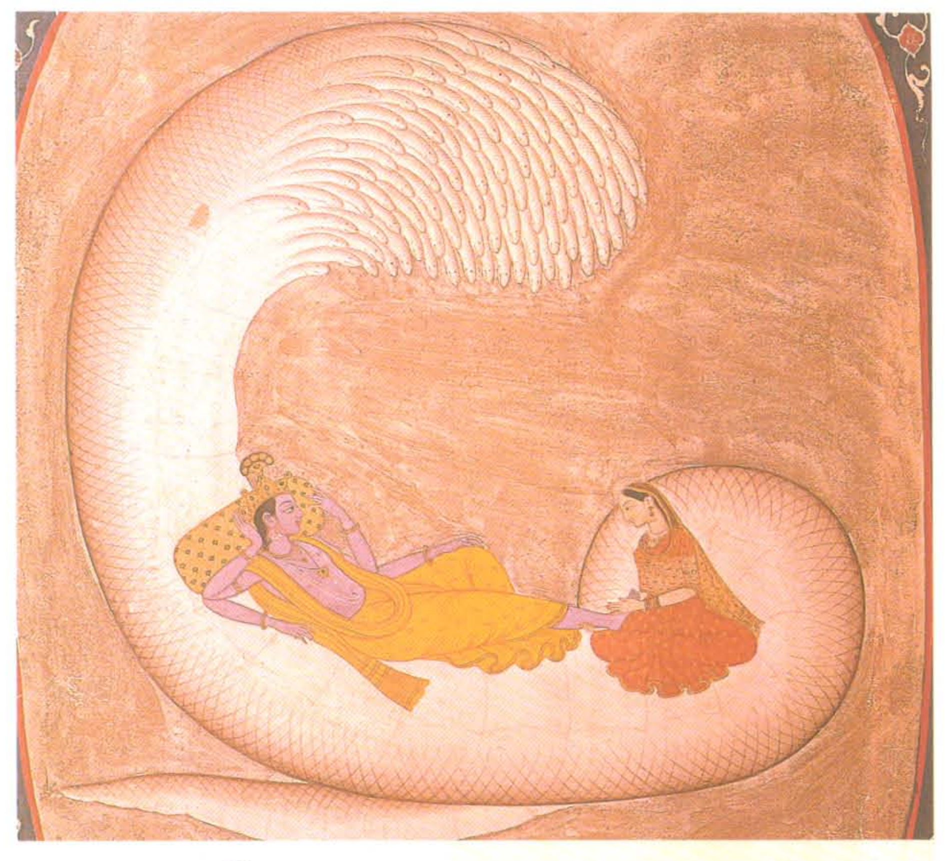


VISHNU

LAS DOS GRANDES DEIDADES que surgen de los mitos primitivos son Vishnu y Shiva, dioses respectivamente del perdurar y de la destrucción. Ambos tienen ardientes devotos que los honran como deidades supremas, con sus tradiciones de culto y de aprendizaje independientes.

Vishnu es el fondo en que acaece la existencia, que entra en el universo como Narayana, "el que yace en las aguas de la vida". Duerme en la base del universo bajo el cuidado de la diosa Lakshmi. Cuando el equilibrio del universo se altera, Vishnu entra en el mundo humano para restaurar las verdaderas enseñanzas religiosas y favorecer la rectitud. Se le presenta como bondadoso y paciente; sus símbolos son la flor de loto y la concha, objetos con los que bendice lo bueno, mientras que el garrote y el disco los utiliza para someter al malo.

Su función de mantener el equilibrio queda bien ilustrada en la historia de Kurma, encarnación de la tortuga, en que ayuda tanto a los demonios como a los dioses, si bien finalmente se pone de parte de estos últimos. Su papel como profesor es ejemplificado por Krishna, que enseñó el *Bhagavad Gita* (véase La canción de Krishna). Bajo la forma de la encarnación del pez, Matsya, restableció las enseñanzas védicas, que se habían perdido durante la gran inundación, instruyendo al rey Satyavrata.



AVATARES DE VISHNU

LAS 10 ENCARNACIONES de Vishnu son llamadas avatares, de la palabra *avatar*, que significa "el que baja". Van adoptando de modo progresivo formas más desarrolladas, desde la acuática hasta la mamífera y la humana. Son historias que han tenido una profunda influencia sobre la cultura hindú. Los avatares son los siguientes: Matsya el pez; Kurma la tortuga; Varaha el jabalí, que rescató al planeta tierra del fondo del universo; Narasimha el hombre-león, protector del muchacho Prahlad; Vamana el enano, que derrotó al demonio Bali; Parasurama el guerrero, que derrotó a los dioses de la guerra y estableció la paz; Rama, rey de los dioses; Krishna el pastor de vacas y su hermano Balarama; Buda el maestro, que enseñó la no violencia y la compasión; y Kalki el jinete, que llegará al final de los tiempos montado en un caballo blanco para matar a los demonios y abrir un nuevo ciclo del universo. Así, desde el exterior Vishnu garantiza al bien que él siempre impedirá el triunfo del mal. También es venerado como Antaryami, el "uno interior", el amigo eterno que vive en el corazón de todos los seres, les infunde sabiduría y les guía.



LA RUEDA DE LA REENCARNACIÓN

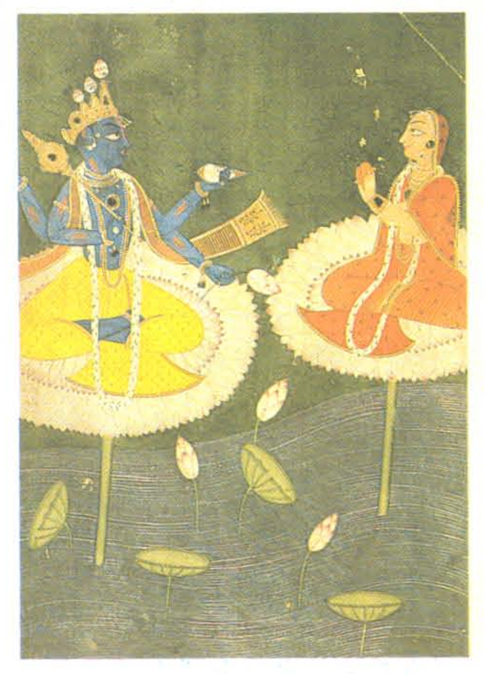
LA SABIDURÍA VÉDICA enseña que todos los seres vivos de este mundo son almas eternas que viven en un cuerpo temporal. El alma individual, llamada *atma*, es una partícula de la naturaleza divina. Su presencia en tanto que ego da energía al cuerpo. Todas las almas tienen sus propios deseos de disfrutar del mundo, y para cumplirlos tiene lugar el ciclo de la reencarnación, denominado *samsara*. Cuando el alma deja al cuerpo que muere, se reencarna en otro cuerpo, como un actor que se cambia de ropa. Al pasar de un cuerpo a otro en busca de la felicidad, el alma pasa por todas las formas de vida, de los insectos a los dioses.

▲ *Vishnu y Lakshmi descansan sobre la Serpiente de Mil Cabezas.*

▶ *Representación tradicional de Krishna sobre una hoja de loto.*

MATSYA EL PEZ

ÉRASE UNA VEZ un rey de nombre Satyavrata, que encontró un pececito en el río y, poniéndolo en un recipiente, se lo llevó a su palacio. A la mañana siguiente el pez había crecido, por lo que fue traspasado

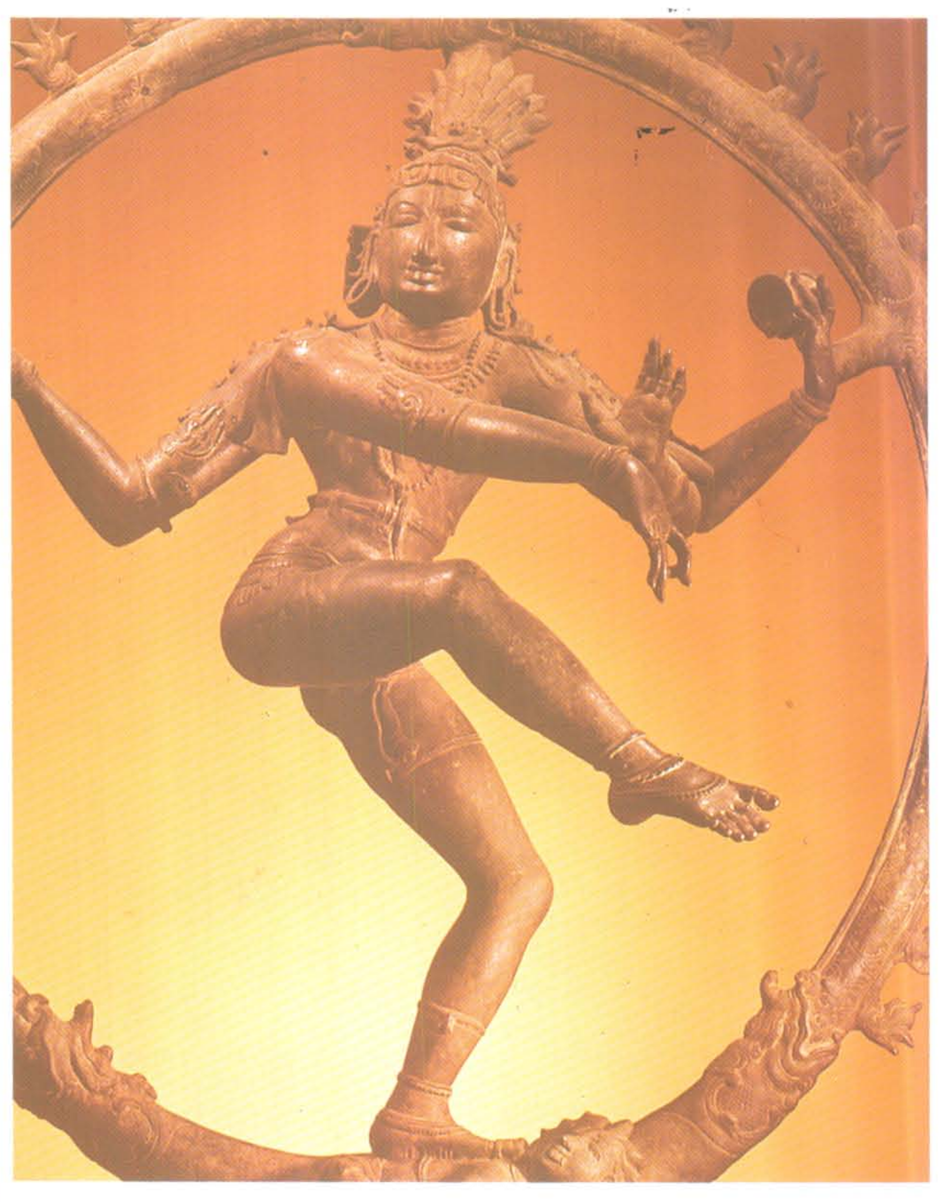


a un recipiente mayor; pero volvió a crecer con tal rapidez que hubo que soltarlo en un lago. Al poco tiempo era tan grande que hubo que dejarlo en el océano.

El rey preguntó al pez por qué había adoptado tal forma. El pez replicó que era Vishnu y que había ido para salvar a todas las criaturas de la tierra de una inundación devastadora. Entonces el rey decidió recoger muestras de todas las especies de plantas y animales para salvarlas.

Pronto aparecieron enormes nubes que vertieron sus aguas sobre la tierra y el mar. Entonces Satyavrata y sus acompañantes vieron acercarse un gran barco. Satyavrata los llevó a bordo y Matsya, que era ahora un pez dorado de dimensiones inconcebibles, remolcó el barco con su precioso cargamento de todas las formas de vida por las aguas de la devastación. Durante incontables años la oscuridad cubrió los mundos, y ellos erraron por las devastaciones tormentosas. En su viaje, Matsya instruyó al rey Satyavrata en el conocimiento espiritual.

Se dice que quien oye este relato queda a salvo del océano de la vida pecaminosa.



▶ *Estatua de bronce de Shiva.*

KURMA LA TORTUGA

HUBO UN TIEMPO en que tanto los dioses como los demonios deseaban el néctar de la inmortalidad. Por consejo de Vishnu establecieron un pacto de cooperación. Vishnu les dijo que pusieran todo tipo de cereales, hortalizas, hierbas y plantas en el océano de leche y lo batieran. Para batir el océano tenían que servirse de la montaña de oro, Mandara, como batidor, y de la serpiente gigante, Vasuki, como soga. Cogiendo la montaña y rodeándola con la serpiente, los demonios sostenían a ésta por la cabeza y los dioses por la cola.

Intentaron batir, pero la montaña se hundió en el océano y Vishnu se apareció en forma de la tortuga gigante Kurma para llevar la montaña a sus espaldas. Sirviéndose de Kurma como punto de apoyo, empezaron a batir. Lo primero que se produjo fue un veneno mortal que Shiva bebió. Siguieron batiendo y finalmente el océano produjo el néctar de la inmortalidad. Ambos grupos lo querían y se inició una disputa. Vishnu acudió a ponerse de parte de los dioses y les ayudó a conseguir el néctar. Los demonios, al advertir que lo habían perdido, atacaron a los dioses, pero tras una terrible batalla finalmente fueron derrotados.

EL CICLO VITAL

ACASO EL PRINCIPAL TEMA que subyace en todos los mitos indios sea el eterno juego que se entabla entre el mundo de la ilusión y el de la realidad: por una parte, el ciclo perpetuo del nacimiento y la muerte, la creación y la destrucción, la dualidad de lo bueno y lo malo; y por otra, la existencia divina del alma inmortal y de la deidad suprema.

Esta tensión reaparece en el drama de la reencarnación, el descenso periódico de los avatares de Vishnu del mundo eterno al temporal y la infatigable búsqueda por los ascetas y devotos del *mukti*, la liberación del mundo del nacimiento y la muerte.

SHIVA

SHIVA MANIFIESTA la parte oscura de la divinidad, el poder de la muerte y de la destrucción; se irrita con facilidad y puede ser una figura temible, rodeada de fantasmas y trasgos. Pero Shiva también es fácil de complacer y agradable con sus devotos, y muestra especial favor por los elementos caprichosos del universo, conocidos como *asuras* ("impíos"), y por los que están reñidos con el mundo. Lleva un tamborcillo que acompaña su danza de destrucción y lo transporta el toro Nandi. Sobre su cabeza hay una luna creciente y un símbolo de las aguas que bajan por el Ganges, que él recoge en su cabello para evitar que las montañas sean aplastadas por su peso.

La montaña en que mora es el monte Kailash, que tiene numerosos devotos en el Himalaya, aunque también puede hallársele en los terrenos de las cremaciones, donde se cubre el cuerpo de ceniza y se sienta a meditar. Entre sus seguidores se cuentan los ascetas que recorren la India cubiertos de ceniza, semidesnudos y fumando ganja.

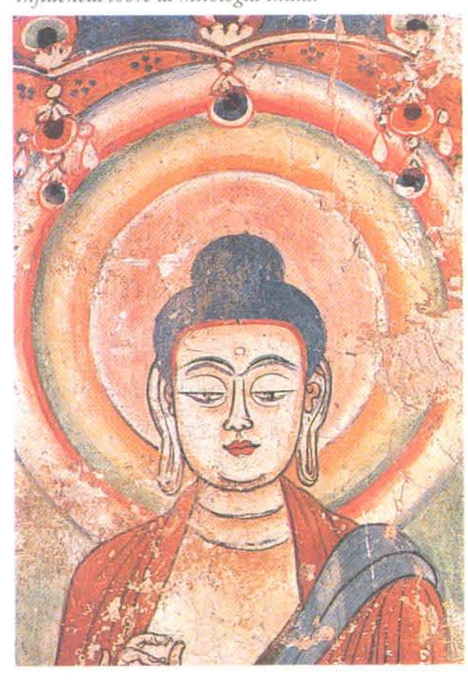
Los seguidores de Shiva y Vishnu, los shaivites y los vaishnavas, se enfrentan con frecuencia, y el mito del sacrificio de Daksha (véase El enfado de Shiva con Daksha) se halla en los orígenes de esta enemistad. Sin embargo, ambas partes reconocen que Vishnu y Shiva son aspectos de la misma divinidad suprema.

LA DESTRUCCIÓN CÓSMICA

MIENTRAS QUE BRAHMA es el creador y Vishnu el conservador, la ira de Shiva representa la fuerza destructora que aniquila el cosmos. La muerte es consecuencia inevitable de la vida y según el mito indio no es motivo de temor, pues en este mundo dual ni la vida ni la muerte tienen sentido a solas. La muerte es la precursora de la vida a la que todo tiene que resignarse, como se cuenta en el *Bhagavad Gita*: "El que ha nacido debe morir y el que ha muerto debe volver a nacer. No retrases lo inevitable".

Al final del universo, el sol y la luna dejan de brillar y todo se vuelve oscuro. Shiva inicia su *pralaya*, danza de destrucción, acompañada por su tambor *damaru*, para correr la cortina del universo. Con el cabello disperso, somete con su tridente a los señores de todos los planetas. Genera el fuego del tiempo eterno, que arde por todo el universo. El fuego arde durante cien años celestes destruyendo a todas las criaturas. Del cabello disperso de Shiva caen aguas torrenciales durante otros cien años celestes inundándolo todo. El universo se llena de agua y es barrido por vientos aullantes. A continuación viene la noche larga y silenciosa que precede al nuevo ciclo creador.

▼ *Las enseñanzas de Buda tuvieron gran influencia sobre la mitología india.*



EL ENFADO DE SHIVA CON DAKSHA

En una ocasión los dioses se reunieron para un sacrificio de mil años de duración. Cuando llegó Daksha, jefe de los brahmanes, todos se levantaron para recibirlo con excepción de Shiva, que estaba sumido en la meditación. Aunque Shiva estaba casado con la hija de Daksha, éste se ofendió. "Shiva no merece tomar parte en este sacrificio", tronó. Y a continuación desapareció de la escena.

Esto condujo a un enfrentamiento entre los seguidores de Shiva y los de Daksha, lo que dio origen al antiguo antagonismo entre los adoradores de Vishnu y los adoradores de Shiva.

Daksha organizó otro sacrificio al que no fue invitado Shiva. Pero la esposa de Shiva, la diosa Sati, acudió a la ceremonia. Se encontró con que no se había ofrecido ninguna oblación a Shiva y fue insultada por su padre, Daksha, que se negó a admitir su presencia. Era como si ella y su marido no existieran.

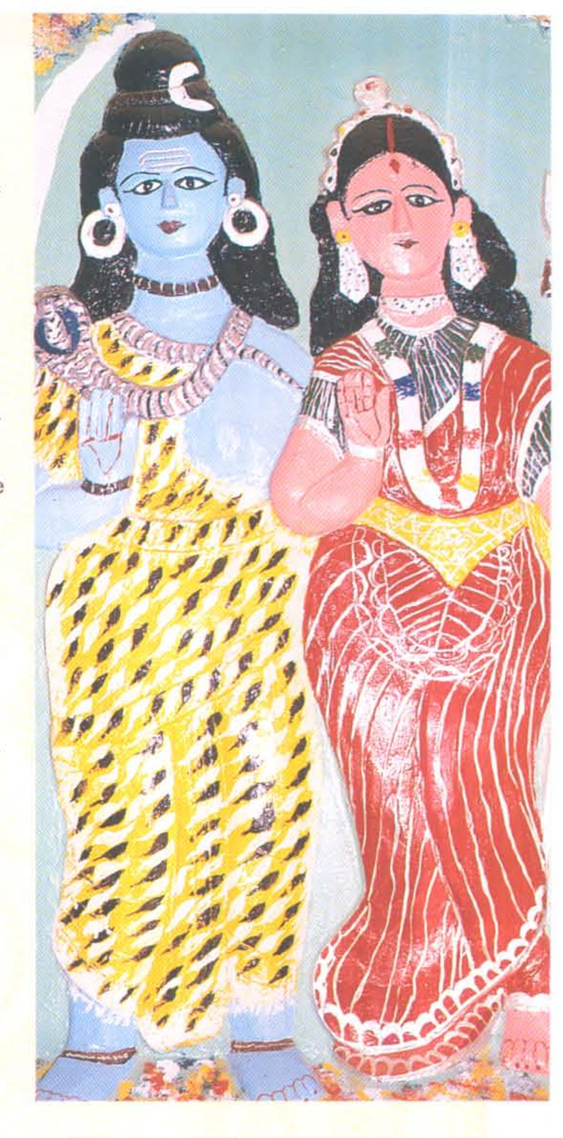
–Daksha tiene envidia de Shiva –declaró ella–. No quiero seguir siendo su hija o seguir en este cuerpo nacido de él.

Y diciendo esto, se sentó en el suelo y concentró su feroz enfado entre los ojos. Brotaron llamas que consumieron su cuerpo. Los seguidores de Shiva dejaron oír un gran lamento. Cuando Shiva conoció este terrible acontecimiento, se rió con ira enloquecida y dio inicio a su danza de destrucción cósmica. Arrancándose un cabello de la cabeza, lo dejó caer al suelo. De él surgió un gran demonio tan alto como el cielo y con el resplandor de tres soles.

–¿Qué quieres que haga, oh maestro? –exclamó el demonio.

–Que mates a Daksha –dijo Shiva.

La oscuridad cayó sobre el lugar del sacrificio al aparecerse el gran demonio. Se apoderó de Daksha y en un momento le cortó la cabeza, arrojándola al fuego del sacrificio. Los brahmanes acudieron en busca de protección a Brahma, padre de todos los seres, pero éste les dijo que debían implorar el perdón del propio Shiva.



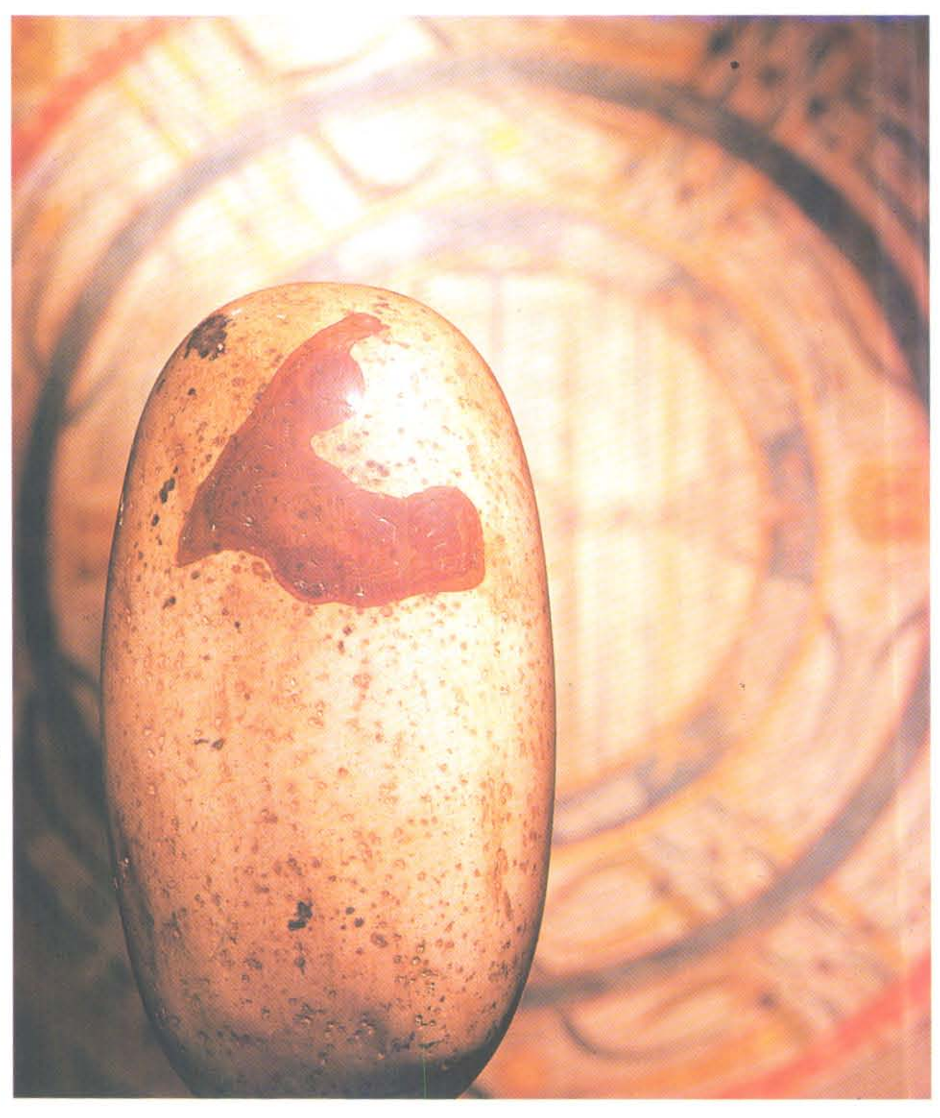
▲ *Shiva y su aspecto femenino, Parvati.*

El monte Kailash es la morada celestial de Shiva, rodeada por selvas de árboles floridos y en la que resuenan los mágicos graznidos de los pavos reales y el sonido de las cascadas. En medio estaba sentado Shiva, grave y pacífico, acompañado por los sabios. Los brahmanes, contritos, se postraron ante él. Shiva les perdonó y acordó devolver a la vida a Daksha. Y, como la cabeza de Daksha se había consumido en el fuego hasta convertirse en cenizas, le dio una cabeza de cabra.

Esta leyenda muestra que Shiva se enfada con facilidad pero también se da por satisfecho al momento. Se cuenta que quien la oiga con fe se verá libre de pecado.

EL MUNDO COMO SÍMBOLO

EL MITO INDIO ha convertido todos los aspectos de la naturaleza en símbolos de divinidad celebrados por medio de la danza, la poesía, la música, la escultura, la pintura y la arquitectura. Uno de los símbolos más antiguos es el sacrificio ritual del fuego, en que el fuego simboliza a Agni, dios del fuego, o a Vishnu el conservador, y se convierte en la boca del dios para aceptar las ofrendas de grano y de frutas puestas en ella. Otro ritual cotidiano es la meditación sobre el sol al amanecer, al mediodía y al anochecer, en que los brahmanes rezan: "Oh sol, que iluminas los tres niveles del universo, el superior, el medio y el inferior, ilumina del mismo modo e inspira mi conciencia interior".



▲ *Piedra venerada como símbolo fálico que representa al poderoso Shiva.*

LA DIOSA

CADA UNA DE LA DEIDADES HINDÚES se ha asociado a su mitad femenina. Así como todos los dioses son aspectos de la Divinidad Suprema, sus mitades hembras son aspectos de la Diosa Suprema. Se trata de un principio fundamental de la teología hindú: la combinación de la fuente de energía masculina, conocida como *purusha*, con la energía femenina, llamada *prakriti*, da origen al cosmos material.

Con el tiempo *prakriti* se convirtió en una diosa por derecho propio, Devi, con sus propios adoradores. Es la energía femenina que porporciona el vientre universal en que la energía masculina concibe la abundancia de vida, como simboliza de modo recordatorio la imagen del *lingam* de Shiva, que surge del vientre de Devi en forma de piedra y que se venera en templos de toda la India. Devi se presenta como la terrible Kali, a quien se sacrifican cabras, o como la misericordiosa Radha, amante de Krishna. En cuanto a Durga, cabalga sobre un león y protege a sus devotos de todo daño. Bhumi, la Madre Tierra, es la dadora de abundante vida, a la que se reza en los himnos védicos:

Oh madre, con tus océanos, ríos y lagos nos das tierra para cultivar grano, del que depende nuestra supervivencia. Danos, te rogamos, leche, frutas, agua y cereales suficientes.

PODERES MÁGICOS

LOS PODERES MÁGICOS, que reciben el nombre de *siddhi*, son tan comunes en la mitología hindú que para muchos han llegado a ser una realidad aceptada, dado que en la India los límites entre mito y realidad no están claros. Es de creencia general que dichos poderes se obtienen practicando la austeridad. Hay un plano superior o Siddhaloka, cuyos habitantes han nacido todos con poderes mágicos plenamente desarrollados. En ocasiones un yogui avanzado puede mostrar en la tierra esos mismos poderes, y en la India se ha informado de muchos casos en tiempos modernos. Entre dichos poderes se cuentan hacerse muy pequeño o muy grande, viajar instantáneamente a otro lugar, tener la capacidad de traer inmediatamente algo de otro sitio, volverse muy pesado o muy ligero y controlar las mentes ajenas.

En los relatos de enfrentamientos entre dioses y demonios se utiliza la magia. En la leyenda de la diosa que mata al demonio búfalo, ella adquiere sus poderes practicando la penitencia retirada en las montañas. Su adversario, el demonio búfalo, tiene poder para cambiar de forma a voluntad y para hacer su cuerpo de un tamaño enorme, *siddhis* que son comunes en las leyendas indias. Dichos seres eran en realidad inexpugnables, pero el demonio quedaba finalmente derrotado al ser atrapada su alma estando en el exterior de su cuerpo.

HANUMAN

EL MONJE HANUMAN, hijo del dios del viento, es popular por su abnegada devoción a Rama y su buen humor. Se le venera en incontables santuarios situados junto al camino por toda la India. En el *Ramayana* se cuenta de Hanuman que nadie le supera en fuerza, amistad, suavidad de carácter, inteligencia o sabiduría y que es maestro de todas las ramas de la enseñanza védica.

Siendo joven Hanuman hizo mal uso de su fuerza y se comportó mal, molestando a los sabios de la selva. En consecuencia éstos le maldijeron a no tener conciencia de su propia fuerza, convirtiéndolo en un ser pasivo y sumiso.

LA DIOSA DEVI MATA AL DEMONIO BÚFALO

MAHISHA NACIÓ con cabeza de búfalo y cuerpo de hombre y se decía que estaba destinado a ser enemigo de los dioses. Con el tiempo dirigió un gran ejército de demonios y se apoderó del reino de los cielos, expulsando a los dioses del paraíso. Los dioses principales se enfadaron tanto que de su ira combinada surgió la forma de una mujer terrible y sobrecogedoramente hermosa. Su cabeza procedía de Shiva, sus brazos de Vishnu, sus pies de Brahma, su cintura de Indra, rey de los cielos, su cabello de la muerte, sus pechos de la luna, sus muslos del océano, sus labios de la tierra y los dedos de sus pies del sol. Esta joven y hermosa doncella recibió el nombre de Devi. Encontró una montaña apartada donde pasó largo tiempo meditando y llevando vida de asceta. Sus penalidades trajeron a la tierra la paz y la prosperidad.

Mientras ella estaba absorta, los ejércitos de Mahisha se introdujeron en las montañas. Divisaron la hermosa figura de Devi en profunda meditación y comunicaron a Mahisha su sorprendente beldad. Éste, lleno de pasión, acudió a ella disfrazado y le preguntó si quería casarse con él. Ella le replicó que primero tenía que probar su virilidad. Mahisha intentó capturarla, mas se le escapó. Él, airado, creció de tamaño y al sacudir su cola los océanos se enfurecieron, la tierra se agitó bajo el peso de sus pies, sus cuernos rasgaron las nubes y los ejércitos de Devi fueron barridos ante él por el huracán de su aliento. Devi adoptó una forma terrible y montó en el león que la llevaba para atacarle, pero Mahisha mantuvo la forma que había adoptado. Entonces ella lo ató con cuerdas, pero se convirtió en león; cortó la cabeza de éste, pero entonces se transformó en hombre; atravesó al hombre, pero éste se convirtió en elefante. Ella cortó la trompa del elefante, mas ahora se convirtió en búfalo. La diosa, enfurecida e intoxicada por su sed de sangre, se le acercó por atrás, lo atravesó con su tridente y le dio en el cuello una patada tan fuerte que el espíritu le salió disparado por la boca. En aquel momento ella blandió su espada y le cortó la cabeza.

Su espíritu no podía volver a entrar en el cuerpo, de modo que se contaba entre los caídos. Los dioses jalearon a Devi gritando "¡Victoria!". Desde entonces es venerada como vencedora del demonio búfalo.



▲ *Mohini con el néctar de la inmortalidad.*




métodos de irrigación y su tótem debía de ser una *naga* (en sánscrito, serpiente). Es poco lo que se sabe sobre los yakshas, si bien figuran en la épica hindú y en el *Ramayana*. El malo de la leyenda, Ravana, era el gobernante del pueblo yaksha.

Tanto las deidades locales como las nacionales, si se las trataba con devoción, podían actuar como protectoras. También son populares los *devata*, espíritus de la naturaleza y de la fertilidad, como la diosa Pattini. En los rituales de invocación se recitaban los mitos sobre el origen relacionados con el nacimiento de los *yaksas*, espíritus de la naturaleza, y de otros seres superiores. Se hacía esto a fin de asegurar al espíritu el respeto debido antes de convencerle de que permitiera una actividad en su territorio.

ORÍGENES DE LOS MITOS

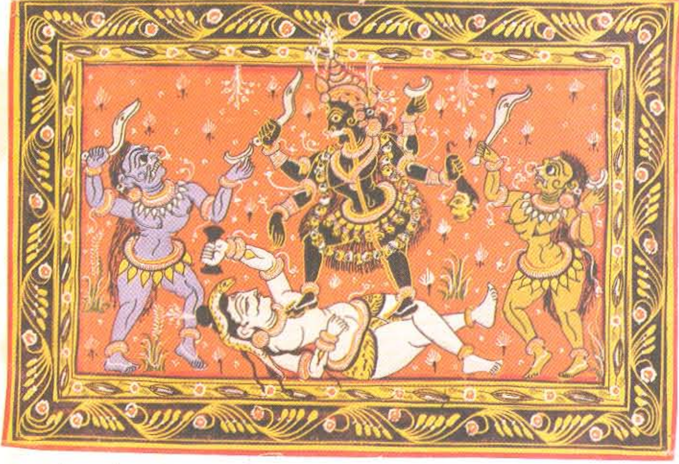
SON VARIOS LOS MITOS que explican el origen de la raza cingalesa y el de fenómenos como el mar, las montañas, los dioses y distintas especies animales. Muchos de ellos proceden indudablemente de la tradición india, si bien tienen variaciones añadidas por la población de Sri Lanka. Hay pruebas de que incluso antes de la llegada de los pueblos dravidiano y ario existía una preocupación por los espíritus de la naturaleza, las divinidades de la fertilidad y los cuerpos celestiales. Los dioses del sol, de la luna y de las estrellas eran conocidos y venerados. Sumana, príncipe de los *devas*, pudo ser en su origen una deidad solar. Se creía que moraba en la cima del Sumanakuta, montaña sagrada del centro sudoccidental de la isla, que era desde hacía mucho tiempo un lugar sagrado desde el cual contemplar la salida del sol. Su antigua función de lugar sagrado es acentuada por el hecho de que incluso hoy día esta montaña es sagrada para los budistas, los hindúes, los cristianos y la pequeña comunidad musulmana. Hay en este lugar lo que parece la huella natural de un enorme pie. Los budistas afirman que es la huella de Gautama Buda, el cuarto buda que visitó la montaña en el actual ciclo del mundo. Los hindúes afirman que es la huella de Shiva, mientras que según cristianos y musulmanes se trata de una huella dejada por Adán, de donde procede su nombre popular: Pico de Adán.

▲ *Dos espíritus en una danza ritual, detalle de un cofre.*

RAMA Y SITA

EN EL *RAMAYANA*, gran obra épica, la princesa Sita era raptada y conducida por el mar a Lanka, donde era desposada contra su voluntad con Ravana. Rama y su hermano Lakshmana lograron rescatarla con ayuda del general mono Hanuman y su ejército de monos, que formaron un puente viviente por encima del mar hasta la isla. De Ravana se dice que es el Señor de los Yakshas o demonios y que viaja en un carro celestial. En un pasado lejano probablemente se le identificaba con el sol. El dios Sumana, muy frecuentemente relacionado con la montaña, así como con el sol, pudo ser un posterior sustituto budista de Ravana.

Según un relato, Buda pudo haber predicado ante Ravana en la cima de Sumanakutu, lo cual sugiere el ascendiente del budismo sobre la creencia yaksha en el dios del cielo. Es característica de los mitos sobre los lugares sagrados su relación con la estupa de Ruvanvaliseya. Al parecer el rey recorría el país en busca de un paraje con buenos augurios para la construcción de una estupa, hasta que por fin encontró un sitio donde crecía un árbol, el *telamby*. Desgraciadamente el espíritu del árbol, Swarnamali, vivía en este árbol y, cuando llegaron los hombres del rey para talarlo, lloró amargamente. El rey logró convencer a Swarnamali de que dejara el árbol, cosa que hizo. Entonces el árbol fue talado y el rey emprendió la construcción de la gran estupa.



Este mito sugiere que el emplazamiento de la estupa ya era sagrado y que la gente realizaba ofrendas al espíritu del árbol mucho tiempo antes de que se convirtiera en un emplazamiento de carácter budista.

EL ÁRBOL SAGRADO

ES FRECUENTE QUE LOS ÁRBOLES sean sagrados, y muchos creen que el *bodhi*, árbol bajo el cual alcanzó Buda la iluminación, tenía el poder de producir la lluvia, al igual que el propio Buda.

Se cree que el *bodhi* de Anuradhapura creció de un esqueje del árbol originario, situado en Bodh Gaya, bajo el cual meditó Buda, y que fue llevado a Sri Lanka por los primeros misioneros budistas. Se relacionan con él muchos acontecimientos milagrosos y siguió siendo el centro de los ritos budistas hasta la llegada de la sagrada reliquia del diente, que comenzó a venerarse en la estupa de Kandy unos 600 años después.

MITO Y ARTE

LOS MITOS HINDÚES Y BUDISTAS están representados en pinturas, esculturas y obras arquitectónicas. La elegante escultura hindú, que muestra la influencia del sur de la India, revela la importancia de los dioses, y en especial de la Gran Diosa y de Shiva. Los templos, muy complejos, están instalados en jardines con lagos que reflejan la armonía del universo.

ESTUPAS

LAS ESTUPAS BUDISTAS son en parte relicarios y en parte símbolos visuales de la iluminación de Buda. Los distintos niveles de su estructura representan estadios del camino hacia la iluminación; además las estupas pueden considerarse una ayuda para la meditación. Se cree que las estupas budistas más sagradas contienen reliquias del cuerpo de Buda llevadas a Sri Lanka tras su muerte. Goza de popularidad la imagen de Buda, representada por lo general en la posición sedente de la meditación o protegida por la *naga*; en pinturas murales y piezas de plata labrada se representan con frecuencia relatos *jataka*. Existe una tradición de estatuas budistas colosales de piedra caliza que representan magníficamente la grandeza de la doctrina de Buda.

DIOSES DE SRI LANKA

DIVINIDADES ANTIGUAS como Pattini, diosa de la fertilidad, y Sumana, antigua deidad solar, aún están presentes en el pensamiento de Sri Lanka. Se encuentran por doquier símbolos del sol y de la luna, y los espíritus de la naturaleza y domésticos aún son muy respetados. Vishnu, Shiva, Brahma, Ganesh y la Diosa son venerados por la comunidad hindú, en gran parte tamil, mientras que Buda es venerado por la población cingalesa, más extendida. De los espíritus de la naturaleza se cree con frecuencia que viven en árboles, peñas y ríos, y que pueden ser malignos si no se les honra. Además la mitología de Sri Lanka está llena de criaturas que pueblan la mitología de la India y del sudeste asiático: yaksas, nagas y garudas; éstos últimos son en parte pájaros y en parte seres humanos.

▲ *La posición del loto y la postura de las manos de Buda muestran que está impartiendo enseñanzas.*
◄ *Shiva derribado y atacado por Kali, demonio femenino.*

del Tíbet, subió al trono Lha-tho tho-ri, que en el año del ave acuática 433, a la edad de 60 años, se convirtió en el primer rey instruido en el budismo. Cuenta la leyenda que un día el cielo se llenó de arco iris y que sobre los tejados de su palacio cayeron textos e imágenes budistas. Él fue incapaz de comprender ni una sílaba de las sagradas escrituras, mas se había predicho al rey que al cabo de cinco generaciones su sentido le sería revelado a su familia. Lha-tho tho-ri vivió venerando los objetos milagrosos por su carácter sagrado hasta los 120 años, aunque su cuerpo no parecía tener más de 16.

En cumplimiento de la profecía, al cabo de cinco generaciones, el rey Srong-btsan sgam-po (h. 617-650 d.C.) encargó la creación de un alfabeto para el idioma del Tíbet, introduciendo así el arte de la escritura. Fue el último rey tibetano poderoso anterior al dominio del país por los grandes monasterios. Entre sus cinco esposas había dos princesas budistas de China y Nepal, países vecinos. Se cuenta que estas dos reinas trajeron consigo como parte de su dote preciosas estatuas de Buda y de santos budistas. Ante su insistencia, Srong-btsan sgam-po empezó a roturar los territorios sin cultivar del Tíbet, de los que se creía que tenían la forma de un malvado ogro femenino, y preparó el país para la introducción de esta religión extranjera.

TUMBAS REALES

HASTA EL SIGLO IX d.C. las tumbas sagradas de los reyes del Tíbet se construyeron en el valle de Yar-lung y estaban constantemente vigiladas. A los guardianes y asistentes que moraban en el interior de estas tumbas reales no se les permitía ver a nadie del mundo exterior, y todos los animales que penetraban en los recintos sagrados se convertían en prohibidos. En el curso de las festividades anuales dedicadas a los reyes anteriores, los guardianes permanecían escondidos hasta que se fueran los huéspedes reales y los sacerdotes chamánicos. Sólo entonces podían surgir de la penumbra y compartir la comida y la bebida lujosamente presentadas.



▲ *El arte tibetano tradicional representa a dioses y deidades.*

RAÍCES DE LA MITOLOGÍA

EN TIEMPOS ANTERIORES a los humanos, los primeros gobernantes del Tíbet eran *gnod-sbyin* negros, demonios que conocían el uso del arco y las flechas mas no la ornamentación. A continuación llegaron los *bdud*, que vivían en las regiones selváticas de los "nueve valles" y conocían el uso del martillo y el hacha. Tras ellos llegaron los *srin*, con hondas y catapultas, y los *lha*, con el acero templado. Los siguientes en salir a escena fueron los *dmu-rgyal*, los primeros que utilizaron la magia negra y los rituales. Llegaron luego los malignos *dre*, que abandonaron los valles boscosos y construyeron sus casas en las laderas de los altos montes. Les sucedieron en el poder los heroicos hermanos *ma-sang*, y fueron éstos quienes dieron al país del Tíbet el nombre de Bod, con el que es conocido hasta hoy día. Los escudos y armaduras protectores fueron inventados durante su dinastía, a la que siguieron unos seres misteriosos con grandes poderes milagrosos: los *klu*, los *rgyal-po* y los *gong-po*. Posteriormente, a través de un lento proceso evolutivo la tierra quedó preparada para la humanidad.

los dioses y demonios moran en los cielos superiores y en los laberintos subterráneos que hay bajo la superficie.

Sólo un chamán en trance está capacitado para viajar por estos tres reinos y para comprender el complejo funcionamiento del universo. Sólo él puede adivinar las causas de la enfermedad y del infortunio o recuperar las almas perdidas secuestradas por espíritus. Es él quien recomienda la realización de un sacrificio particular, como hacer un "trenzado" (*mdos*) y presentar una ofrenda al espíritu ofendido o maligno. Es él quien señala los lugares sagrados y quien se encarga de mantener vivos los mitos.

ESTATUAS DE BUDA

LA REINA KONG-JO, novia china de Srong-btsan sgam-po, mostrando su habilidad en el arte chino de la geomancia señaló los lugares de la tierra en que podían construirse templos especialmente pensados para presionar los hombros, las caderas, codos, rodillas, manos, pies y corazón de la diablesa de la tierra. La gran figura de oro con joyas incrustadas del buda de 12 años que llevó consigo desde China se halla actualmente en el templo Ra-sa phrul-snang, construido sobre un lago de Lhasa formado por la sangre del corazón de la diablesa. Esta estatua sigue siendo la imagen más venerada de todo el Tíbet.





EL GURÚ PADMASAMBHAVA

EL REY HABÍA INVITADO a Padmasambhava para que le ayudase en el Tíbet, pero el rey y el gurú mantenían opiniones diferentes sobre quién había de saludar a quién. Entonces Padmasambhava hizo un gesto de saludo al báculo del rey, que se rompió en cien pedazos, por lo que inmediatamente el rey levantó sus manos haciendo un saludo. A continuación, Padmasambhava, murmurando un hechizo y arrojando unas semillas de mostaza, hizo que a su alrededor se encendiera el fuego.

Pe-dkar, jefe de los demonios *rgyal po*, no podía soportar que un ser humano con poderes milagrosos rivalizara con los suyos, por lo que envió a su reserva de 1.000 *the'u rang* para que destruyeran al gurú. Mas cuando llegaron allí no tuvieron ocasión de matarle debido al fuego que le rodeaba, por lo que volvieron derrotados. Incluso cuando se presentó el propio Pe-dkar, el fuego aún no se había apagado, por lo que se preguntó qué podía haberlo causado. Interesado por los hechizos que había recitado el gurú, se inclinó hacia adelante para escuchar. Al saber esto, el gurú le atravesó la oreja con su *kila* mágica, ensordeciéndole el oído. Atravesándole el ojo, lo cegó. Y atravesándole la pierna, lo dejó cojo. Así quedó Pe-dkar sometido y ligado bajo juramento a proteger para siempre la doctrina budista.

▲ *Máscara chamánica que representa a la reina de los demonios.*

ñas del valle de Katmandú, junto a la actual Pharping. Allí escribieron un detallado comentario de toda la sabiduría sobre el *kila* reunida hasta el momento en la India, tras lo cual estas enseñanzas se propagaron por el Tíbet. Dicho clavo, se cuenta, es la personificación verdadera de un poderoso dios alado, además de ser su propio símbolo y su herramienta. Sólo con clavarlo en el suelo se someten todas las influencias malignas. Si se clava en los rincones o en los umbrales de un lugar sagrado, crea una barrera mágica que los elementos malignos no pueden cruzar.

Aunque procedente de la India y conocido en todos los lugares por donde se propagó el budismo Vajrayana, el muy extendido culto del clavo divinizado parece haberse perdido en otras regiones y es considerado en la actualidad una característica peculiar del budismo tibetano.



LA PRIMERA TUMBA REAL

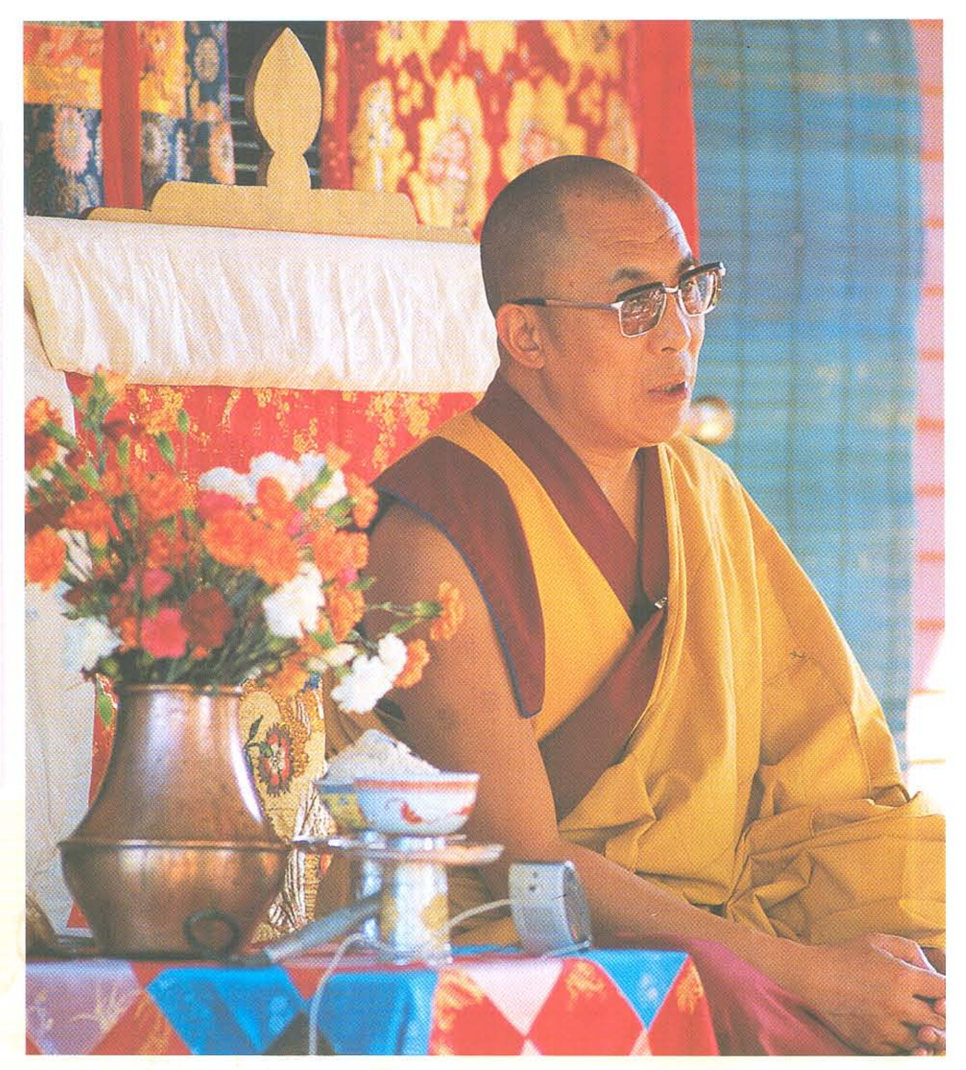
LOS PRIMEROS siete reyes del Tíbet bajaron del cielo por medio de sogas. Al final de sus vidas volvieron al paraíso sin dejar restos terrenales. El hijo del último de estos reyes, Gri-gum, fue el primero que tuvo una tumba real en la tierra. Enfurecido por la profecía de su adivino chamánico, según la cual moriría por la espada, Gri-gum retó a un duelo a sus ministros, siendo vencido por Lo-ngam, encargado de los caballos del rey. Por motivos supersticiosos, el rey salió a combatir rodeado por una manada de yaks con sacos de polvo de carbón sobre los lomos. El rey, con un turbante blanco en la cabeza y un espejo centelleante fijado en la frente, llevaba sobre sus hombros los cadáveres de un zorro y un perro. Pero en cuanto empezó el combate los afilados cuernos de los yaks rajaron los sacos de carbonilla e invadió el aire una nube de polvo. Blandiendo la espada sobre su cabeza, Gri-gum cortó la soga mágica que le conectaba con los cielos, mas no causó daño alguno a su adversario. Gri-gum, abandonado por sus dioses protectores, fue abatido por Lo-ngam, quien apuntó cuidadosamente una flecha a lo único visible en aquella nube de carbonilla: el espejo centelleante de la frente del rey.

VAJRAPANI

LOS TRES *bodhisattvas* Avalokiteshvara de la familia del Loto, Manjushri de la familia Tathagata y Vajrapani de la familia Vajra, personificaciones de la compasión, la sabiduría y el poder, tenían en otros tiempos bellísimas formas. Mas un día, tras un largo ritual para la producción del elixir de la inmortalidad, los budas confiaron a Vajrapani la vigilancia del néctar mientras ellos descansaban. Pero éste no cumplió su deber y el néctar fue robado por el demonio planetario Rahu, quien se bebió el contenido del vaso de oro y lo sustituyó por su propia orina antes de huir. Al percatarse los budas de lo que había sucedido ordenaron a Vajrapani beber el venenoso residuo del demonio. De resultas de ello, los ojos se le salieron de las órbitas, se le cayó el pelo y su cuerpo se volvió azul y contorsionado por el dolor, contrayéndosele todos los músculos y tendones.

Con ayuda del sol y de la luna, Rahu fue capturado y partido en dos por el furioso Vajrapani; mas como había bebido el elixir, no podía morir. Desde entonces Rahu persigue a estos cuerpos celestes por el cielo, y regularmente los captura y los devora causando eclipses periódicos. Pero los suelta enseguida, pues el abdomen cortado de Rahu no puede contenerlos por mucho tiempo.

◄ *Estatua de latón de Avalokiteshvara con incrustaciones de cobre y de turquesa.*
▲ *El Rojo Yama, Señor de la Muerte, aquí representado haciendo girar la Rueda de la Vida.*



▶ *El Dalai Lama, tradicional dirigente espiritual del Tíbet.*

EL DIOS MONO

LOS TIBETANOS, como budistas piadosos, creen que sus antepasados originales no eran sino el santo *bodhisattva* sPyan-ras-gzigs (Avalokiteshvara) en forma de mono y la diosa sGrol-ma (Tara), en forma de espíritu de una roca (*brag-srin-mo*).

Estas divinidades patronales del Tíbet han cuidado desde entonces de su descendencia; en especial Avalokiteshvara, que se manifiesta repetidamente a su pueblo bajo la forma del Dalai Lama. Los tibetanos explican la variedad de personalidades entre ellos afirmando que entre los primeros seis hijos monos se contaba un representante de cada uno de los seis reinos de la cosmología budista.



LA DERROTA DE RUDRA

EN EL PASADO EL MUNDO estaba gobernado por un tirano de nombre Rudra que sólo pensaba en sí mismo y era la personificación del egoísmo. Habiendo obtenido grandes poderes debido al mal uso de las enseñanzas sagradas, tenía bajo su poder a todos los dioses y demonios mundanos y dominaba 24 grandes ciudades. Ocho de estas ciudades estaban controladas por espíritus del reino de los cielos, otras ocho por criaturas que actuaban en la superficie de la tierra y ocho más por demonios de la oscuridad subterránea.

Hubo un tiempo de grandes temores en que los demonios malignos aullaban día y noche. Llevaban en su manos tridentes afilados y otras armas y vestían sus cuerpos con pieles de hombres y de animales. Estos demonios, adornados con los huesos brillantes de sus víctimas, llevaban sobre la cabeza tiaras en forma de calavera y de sus cuellos colgaban guirnaldas de cabezas cortadas que goteaban sangre. Cuando estaban sedientos se saciaban con sangre humana y por la noche cohabitaban con esposas ajenas.

Al presenciar esta terrible situación sobre la tierra y profundamente conmovidos por los ruegos de la humanidad sufriente, los budas se reunieron en la cima del monte Meru y eligieron de entre ellos al *bodhisattva* Vajrapani para que sometiera al monstruoso tirano. Habiendo sido herido su cuerpo por Vairocana, su habla por Amitabha, su mente por Akshobhya, sus atributos por Ratnasambhava y sus actos por Amoghasiddhi, el invencible Vajrapani se enfrentó a Rudra en la cima del monte Malaya y lo derrotó. El cuerpo de Rudra fue lanzado desde la montaña con tal fuerza que sus partes descoyuntadas se dispersaron en ocho direcciones, yendo a caer a lugares que posteriormente se hicieron famosos como "los ocho grandes terrenos funerarios".

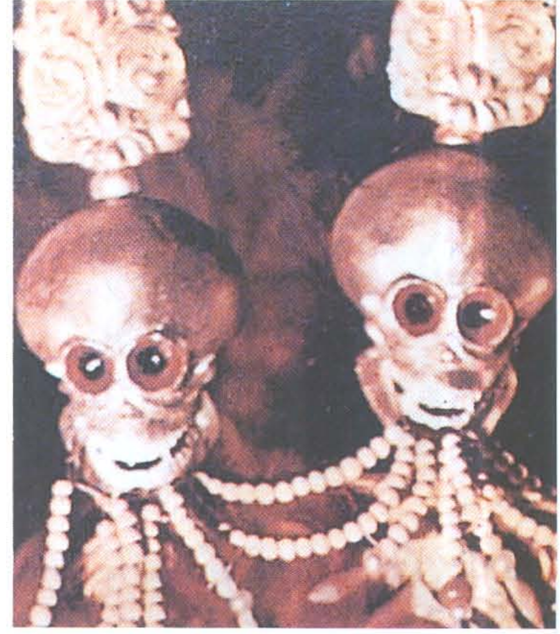
Con la derrota de su maligno señor, los diversos dioses y demonios que habían estado sometidos a él siguieron bajo el poder de Vajrapani el camino del budismo, y los 24 lugares que habían estado bajo su control se incorporaron al dominio sagrado de los Budas Airados.

Actualmente los devotos tántricos del culto de los Budas Airados llevan en el Tíbet tridentes y adornan con huesos sus ropajes. Proclaman la derrota de Rudra ostentando sus atributos, visitan los lugares sagrados del Himalaya relacionados con este mito y se reúnen para celebrar ritos de iluminación y el triunfo del bien sobre el mal.



LA AVISPA

CUANDO EL MUNDO todavía era joven, el rey de todas las criaturas voladoras ordenó a la avispa y a la golondrina que probaran la carne de todas las criaturas vivientes. Ambas tenían que volver al atardecer para informarle y decirle cuál era la carne más sabrosa y más adecuada para la dieta de un rey. Al ser un hermoso día la golondrina, en su alegría, se perdió cantando y volando en el cielo azul. Por su parte, la avispa hizo lo que se le había mandado y se pasó el día picando a todos los que encontraba y probando su sangre caliente. Cuando al final del día las dos se encontraron, antes de informar al rey la golondrina preguntó a la avispa cuál era su veredicto. "Sin lugar a dudas –dijo la avispa–, la carne más sabrosa es la de los seres humanos." Temiendo que en el futuro esto causara graves problemas, la golondrina arrancó a la avispa su lengua con el pico de modo que, cuando el rey volvió a formularle la pregunta aquella noche, la pobre criatura sólo pudo zumbar de modo incoherente. "Hemos decidido, majestad –dijo la golondrina–, que la carne más adecuada para un rey es la de las serpientes." Por eso, desde aquel día el águila y el halcón, descendientes de aquella estirpe real, gustan de comer serpientes.



FUNDAMENTOS

BEGZE SUREN, el feroz protector de Mongolia, es descrito en la liturgia de su culto como un cruel guerrero revestido con la armadura y el yelmo dorado de un jefe militar. Begze, que blande sobre su cabeza una espada de cobre llameante con empuñadura de escorpión, lleva arco y flechas y "devora los corazones de sus enemigos". Acompañado por su hermana Okin Tngri, "el espíritu de la visión interior", camina sobre los cadáveres de hombres y caballos en su morada, situada en la cumbre de una montaña que surge de un mar de sangre. El general de Begze es el rojo Maestro de Vida, que acude a la batalla a lomos de un feroz lobo. Le rodean en una orgiástica danza guerrera los ocho carniceros portadores de espada, que devoran la carne, la sangre y el aliento de sus enemigos.

Se cuenta que Begze y su horda intentaron evitar la transmisión del budismo a Mongolia, obstaculizando para ello en 1577 el camino del tercer Dalai Lama. Pero el Dalai Lama adoptó la forma de Avalokiteshvara y los cascos de su caballo dejaron marcado en el suelo la jaculatoria "Om Mani Padme Hum". Habiendo sido derrotado, Begze fue obligado por un juramento a proteger a partir de entonces el budismo.

▲ *El río Orhon, en Mongolia. Para los chamanes, las tierras invisibles de los espíritus y de los muertos son tan importantes como el entorno físico de los vivos.*



EL REY Y EL CORDERO

AL FINAL DE CADA AÑO se ofrece tradicionalmente el costillar de un cordero al dios del fuego, que conserva la fertilidad de los rebaños. Los chamanes saben que la paletilla de un cordero sirve para hacer un cuidadoso pronóstico.

Hubo una vez en tiempos antiguos un rey que mantenía a su hermosa hija apartada del mundo, pero Tevne cavó un profundo pozo, donde enterró a una de las criadas de la princesa. Encima del agujero hizo una hoguera y, poniendo sobre ella un recipiente lleno de agua, se sirvió de un tubo de hierro envuelto en algodón para hablar a la anciana enterrada. Una vez que ésta le hubo revelado la identidad secreta de la princesa, la dejó marchar. Cuando Tevne supo identificar a la princesa entre diversas muchachas de aspecto similar y todas vestidas igual, el rey, furioso, se vio obligado a concederle la mano de su hija. Habiendo consultado su libro mágico de adivinación, el rey supo que el informante era una persona con nalgas de tierra, cuerpo de fuego, pulmones de agua y un tubo de hierro en vez de cuerdas vocales. Incapaz de entender el sentido de estas palabras, el rey perdió la fe en su libro y lo quemó. Por eso los corderos lamen las cenizas, que confieren el poder de la adivinación.

EL GESAR KAN ÉPICO

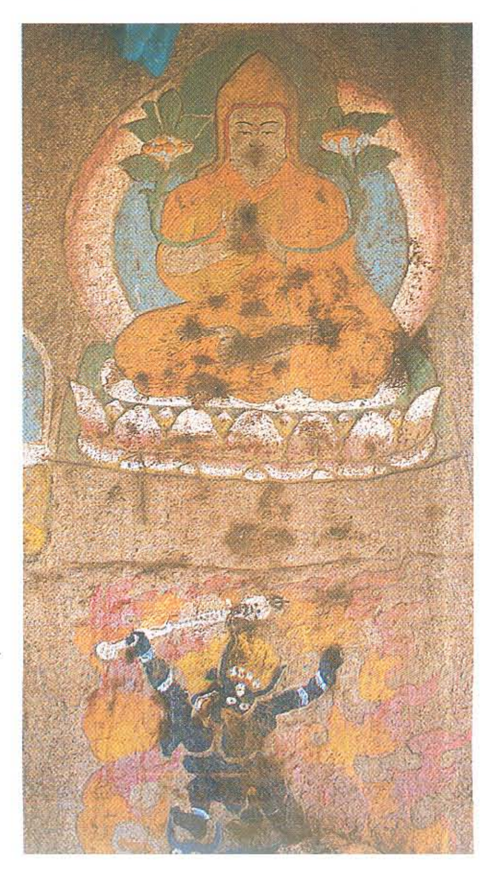
SE CUENTA QUE HACE MUCHO tiempo, adquiriendo forma de hombre, la marmota derribó a seis de los siete soles que desecaban y resquebrajaban la tierra, causando el hambre y la miseria de todos los seres vivientes. A fin de librarse de la última flecha, el séptimo sol empezó a dar vueltas a la tierra, y por ello nosotros experimentamos ahora periodos de luz y de oscuridad de resultas de su salida y de su puesta. Y todos los mongoles saben que el cuerpo de la marmota contiene "carne de hombre", esto es, un trozo de carne que nunca ha de comerse.

En 1577 Altan Kan emitió el primer edicto anti-chamánico, que ponía fuera de la ley estos antiguos mitos; le siguió en 1586 el segundo edicto, de Abadai Kan. Desde entonces la mitología predominante en Mongolia es la inspirada en las enseñanzas del budismo tibetano.

Con todo, el ciclo épico de Gesar Kan, aunque empapado en su actual forma por la ideología del budismo, conserva recuerdos de muchos antiguos dioses chamánicos. Entre ellos se cuentan las poderosas divinidades de las montañas y los numerosos espíritus menores de los lugares en que se narran sus mitos.

El nacimiento de Gesar, de quien se cuenta que nació de un huevo blanco con tres manchas en forma de ojo, salido de la corona de su madre, recuerda los mitos chamánicos sobre los orígenes. Gesar, que hizo su primera aparición con excelentes augurios, llegó al mundo con tres ojos, pero su madre, aterrorizada, le sacó uno en el momento de su nacimiento.

▲ *Estelas de la época de Gengis Kan, probablemente tumbas o lugares de culto.*
▼ *Representación de Avalokiteshvara.*



Aunque nunca aprendió a leer, Gengis Kan es recordado por su *yasa* o sistema de leyes. Este documento, que contiene los preceptos morales y el estricto código de honor de sus tropas, es considerado un talismán mágico de la victoria y venerado como parte del culto de los antepasados, pues Gengis Kan fue verdaderamente el padre de la nación.



▲ *Jori Tumed devolvió el traje de plumas a su mujer, que volvió a convertirse en un hermoso cisne y huyó volando.*

VIOLINES

ÉRASE UNA VEZ una linda pastorcilla a quien cortejaba por las noches un príncipe de los cielos que iba a visitarla. Cada mañana, al amanecer, su divino amante desaparecía en las profundidades del cielo a lomos de su caballo volador. Para mantenerlo a su lado, ella cortó las plumas largas de las alas del caballo. Y cuando el príncipe empezó a ascender a los cielos, ambos cayeron en el desierto y el caballo murió. Perdido en el desierto, el príncipe celestial ya no pudo visitar a su pastora ni regresar a su casa. Y haciéndose un violín con los huesos del caballo, el príncipe se convirtió en un bardo errante. Hasta la actualidad, los violines mongoles se fabrican con una cabeza de caballo.

▼ *Tiendas* (ger) *en la estepa mongólica.*



EL CISNE

HACE MUCHO TIEMPO, en la pequeña isla de Oijon, en el lago Baikal, donde desemboca el río Judar entre arboledas de abedules, Jori Tumed vio nueve cisnes que venían volando por el noreste. Quitándose el traje de plumas se convirtieron en nueve hermosas muchachas que se bañaron desnudas en el lago. Silenciosamente, Jori Tumed se apoderó de uno de los trajes, de modo que sólo ocho de los cisnes pudieron seguir su viaje, y se casó con el que tuvo que quedarse. Le dio 11 hijos. Eran muy felices juntos, pero Jori Tumed nunca permitió que su mujer supiera dónde había escondido el traje de cisne. Un día ella le volvió a pedir: "Por favor, deja que me ponga mi antiguo traje. Si intento irme con él por la puerta, fácilmente puedes impedírmelo; no hay peligro de que me escape".

Convencido, le dejó que se lo pusiera, y repentinamente ella echó a volar y escapó por el agujero para la salida del humo del *ger*. Jori Tumed justo tuvo tiempo para agarrarla por las patas, y le pidió que se quedase por lo menos hasta poner nombre a sus hijos. Y así fue como sus 11 hijos se convirtieron en personas; Jovduud, Galzuut, Jalbin, etc. Entonces Jori Tumed dejó que su mujer cisne se fuera, y ella voló en torno a la tienda implorando bendiciones sobre su familia antes de desaparecer en dirección noreste.

◀ *Santo budista chino perteneciente a la dinastía Qing.*

PUNTOS BÁSICOS: COSTUMBRES RELIGIOSAS, CULTOS, INFLUENCIAS

PARA LA IDENTIDAD y control centralizado del estado Shang era crucial la figura del rey sacerdote. Las funciones del rey eran predecir los designios de los antepasados reales, organizar rituales en honor de ellos, dirigir la guerra, celebrar audiencias, otorgar honores y encabezar las cacerías reales.

No existía una capital fija, sólo lugares importantes en temas rituales, funerarios o tecnológicos. El rey gobernaba mediante la intercesión del gran dios, Di. Una de las regiones del noroeste visitada por los reyes Shang era el valle de Wei, al oeste del río Amarillo, habitada por los Zhou. Éstos absorbieron influencias culturales de los Shang, pero eran guerreros y acabaron conquistando a sus jefes Shang, estableciendo la dinastía Zhou en 1123 a.C. Los reyes Zhou se embarcaron en una estrategia militar para unir diversas comunidades del norte y del sur, extendiendo su poder hasta Manchuria, Mongolia interior y las regiones situadas al norte y al sur del río Yangtse. Los Zhou confirieron rigor moral a sus sistemas político y social. Abandonaron el gran dios de los Shang, y en su lugar adoraron al dios del cielo, Tian; los reyes Zhou recibían el nombre de "Hijos del dios cielo" (Tian Zi).

En el año 771 a.C., el dominio Zhou había disminuido, pero el rey tenía poder nominal sobre una federación poco compacta de reinos. Estos reinos fueron fundiéndose y agrandándose, y en la época de los Reinos Combatientes (siglos V-III a.C.) lucharon por lograr la supremacía. Los Qin fueron los más militares, se ubicaban en la actual Shaanxi, en el noroeste, y lograron unir con éxito los últimos estados Zhou para formar el primer Imperio Chino, que fue seguido por el Imperio Han, que duró alrededor de unos 400 años.

Sólo al desmembrarse la dinastía Zhou, los escritores se vieron impelidos a registrar para la posteridad su historia sagrada. Para ello no escribieron relatos de sus mitos, sino que incorporaron sus narraciones míticas en sus libros de filosofía, gobierno, leyes, literatura y ética.

Como las versiones de los mitos son bastante coincidentes, cabe suponer que se basaban en un fondo común de tradiciones orales anterior al primer mito registrado en el 600 a.C. Aunque la fecha y origen de los mitos se perdió para siempre, las historias se conservaron en fragmentos dispersos en los textos clásicos.

COMPLEJIDAD DE LA MITOLOGÍA CHINA

LOS MITOS DE LA ANTIGUA CHINA surgieron de la tradición oral y se conservaron en los textos clásicos durante la Edad de los Filósofos, con la llegada de la literatura. China no tuvo un Hesíodo, Homero u Ovidio que inmortalizaran los antiguos relatos míticos. En lugar de ello, los antiguos escritores chinos introdujeron pasajes fragmentarios de la narrativa mítica en sus obras para ilustrar sus temas y dar autoridad a sus afirmaciones.

La mitología china es una colección amorfa, difusa, de relatos arcaicos anónimos, conservados en los escritos filosóficos, literarios o históricos. Son retazos cortos, aislados y de carácter enigmático. Incluidos en textos clásicos diversos, estos fragmentos míticos pueden no coincidir. Es frecuente que los autores adaptaran el mito según su propio punto de vista.

El resultado de todo ello es que existen numerosas versiones de los mitos chinos, en los cuales la base coincide, pero los detalles son diferentes. Mientras que el paso de la mitología arcaica oral griega o romana a literatura artística supuso la pérdida de su voz oral auténtica, el método chino de registrar fragmentos míticos en diversas formas narrativas muestra un raro aspecto de autenticidad primitiva.

ORIGEN DEL MUNDO A PARTIR DEL CUERPO DE PAN GU

CHINA CUENTA CON UNA RICA tradición en mitos cosmogónicos. Se describe una tierra primigenia cubierta por una cúpula celeste sujeta mediante cuerdas, montañas o pilares. La creación del universo a partir del vapor. Un tercer mito dice que el mundo fue creado de la materia como huevo de gallina que se separó en cielo y tierra. Otro mito, más oscuro, relata cómo Nü Gua, una mujer, creó todas las cosas a través de sus 70 manifestaciones.

La narración más pintoresca sobre la creación procede de un grupo minoritario étnico del sudoeste de China; fue registrada en el siglo III d.C. y seguramente procedía de Asia central. Narra cómo el mundo y los seres humanos fueron formados a partir del cuerpo agonizante del primer humano, de carácter semidivino, el gigante Pan Gu. Su aliento se convirtió en el viento y las nubes, su voz en el trueno, sus ojos en el sol y la luna, y sus miembros en las montañas. Sus fluidos corporales se transformaron en lluvia y ríos, su carne en suelo. El pelo de la cabeza formó las estrellas y el de su cuerpo la vegetación. De los dientes, los huesos y la médula surgieron los minerales. Los parásitos de su cuerpo dieron lugar a los hombres. Este mito presenta una serie de metamorfosis. Se conoce como el mito del cuerpo humano cosmológico.

▲ *Hueso antiguo oracular, usado en adivinación.*



▲ *Confucio (en amarillo) fue uno de los primeros filósofos en anotar por escrito sus creencias y pensamientos.*

narraciones con más de 100 figuras míticas. Ambos textos conservan mitos principales y secundarios. Otros escritos antiguos y medievales, así como algunas enciclopedias, también conservan fragmentos míticos.

LA CREACIÓN DE LA HUMANIDAD POR NÜ GUA

EL MITO DEL GIGANTE PAN GU es una de las tres versiones míticas de la creación de la humanidad. La segunda cuenta el surgimiento de dos dioses del vapor primigenio y su división en las fuerzas yin-yang. Ellos produjeron todos los seres vivos; también el hombre surgió del vapor primigenio. Un tercer mito tiene como protagonista a una figura femenina y es muy rico en detalles.

La narración comienza con la creación del mundo. La diosa creadora, Nü (mujer) Gua, amasó arcilla amarilla para formar seres humanos que se llenaron de vida. Ella quiso crear más, pero no pudo. Entonces trazó un surco en el barro con su cuerda y la alzó, de forma que el barro caído dio lugar a otros seres humanos.

El mito sigue explicando el origen de la jerarquía social. Los humanos de arcilla amarilla se convirtieron en la nobleza, mientras que los surgidos del barro de la cuerda pasaron a formar la masa de los pobres. El amarillo es un color que resuena en la cultura china. El Emperador Amarillo era la deidad suprema del taoísmo filosófico y religioso; el amarillo simbolizaba la tierra divina y era el color emblemático de algunas dinastías. Los emblemas de Nü Gua son su cuerda anudada y su compás.

FIGURAS Y ARQUETIPOS EN LA MITOLOGÍA CHINA

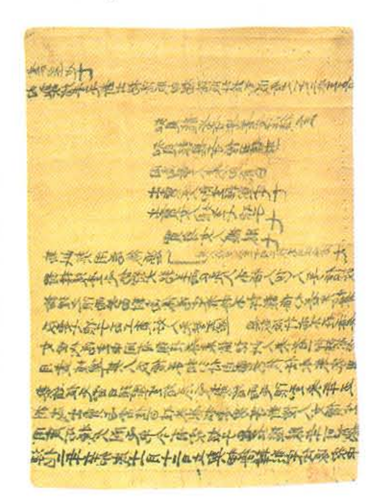
MUCHAS FIGURAS que aparecen en los mitos son arquetipos culturales. Nü Gua y Pan Gu en los mitos cosmogónicos, el arquero Yi en la destrucción por el fuego y Yu en el mito de la inundación simbolizan el orden surgido del caos, y son arquetipos de la figura del salvador.

Las madres de los soles y las lunas, Xi He y Chang Xi, y las deidades portadoras de cultura son figuras arquetípicas educadoras. La Furia de la Sequía y el Dragón Vengador simbolizan la venganza divina. Gun es el típico héroe caído y también representa al embaucador. El dios de los cereales, Hou Ji, Shun y Yu son héroes vencedores. Shun es el típico héroe moral.

FORMAS DE LEER LOS MITOS CHINOS

LA FORMA MÁS PRÁCTICA Y SENCILLA de leer la serie compleja y fragmentaria de mitos chinos consiste en aplicar los diversos planteamientos formulados por los mitólogos de todo el mundo. El enfoque naturista identifica los mitos solares y lunares de las diosas Xi He y Chang Xi. La moderna teoría de género subraya sus mitos y los de la diosa creadora y salvadora Nü Gua. El planteamiento antropológico desvela un importante mito de privilegio en la transferencia de poder de los reyes-sabios Yao y Shun. El enfoque etnográfico revela el mito de creación de Pan Gu oriundo de la subcultura sudoccidental de la antigua China. El etiológico subraya los mitos de origen, desde los de creación de Nü Gua y Pan Gu hasta los de descubrimiento de las deidades culturales, como el Dios Agricultor y Fu Xi.

El mito etiológico es evidente en los mitos de fundación femenina de los Shang, a través del huevo de ave, y de los Zhou, por medio de las pisadas del dios, además de los mitos animalistas de los Yao, a través del perro divino Pan Hu. El planteamiento del tema mítico ayuda al lector a discernir los mitos catastróficos por fuego e inundaciones a través de las figuras del arquero Yi, Nü Gua, Gong Gong y Yu. Los rasgos estereotípicos del héroe tipifican al niño héroe y dios del grano Hou Ji, el héroe derrotado Gun, y los héroes victoriosos Shun y Yu.



▶ *Página de un* sutra, *discurso de un Buda.*

◀ *Esta concha animal, cubierta de marcas, debía usarse en adivinación médica.*
▼ *Jarrón con dragón, de principios de la dinastía Ming.*

LA SEPARACIÓN DEL CIELO Y LA TIERRA

EL MITO DE LA SEPARACIÓN del cielo y la tierra pertenece a la categoría de los mitos de creación, de los que hay cinco relatos cosmogónicos. La versión más antigua habla de un dios del cielo monstruosamente deformado, llamado Zhuan Xu, que preside sobre el eje del cielo y ordena a sus dos nietos, Chong y Li, que mantengan siempre alzado el cielo y la tierra presionada hacia abajo para conservar ambos elementos separados. Si esta separación no se mantuviera, el cosmos volvería a un estado de caos.

Una versión muy posterior de este mito, seguramente llegada del Tíbet en el siglo III d.C., relata que en el inicio del tiempo, la materia primigenia era como un huevo de gallina. Al cabo de 18.000 años, esta materia se separó, el cielo y la tierra se abrieron, la materia etérea (yang) subió para formar el cielo y la pesada (yin) cayó para formar la tierra. Entre estos dos elementos nació el primer ser humano semidivino, Pan Gu, que pasó por nueve metamorfosis, siendo tan divino e inteligente como el cielo y la tierra. Los tres alcanzaron su desarrollo máximo 18.000 años más tarde, y formaron la trinidad de cielo, tierra y humanidad. Después aparecieron tres soberanos (gobernantes primigenios cuyos nombres divinos varían). Este mito relata la creación de los números, el establecimiento de la distancia cósmica, creando la base de las matemáticas y determinando la distancia entre cielo y tierra en 100.000 km. Esta segunda versión se convirtió en el mito ortodoxo de creación en la mitología tradicional.





val, la posición de la mujer se había devaluado y la diosa pasó de ser una divinidad primigenia a la primera mujer humana. El mito cuenta cómo ella y su hermano desearon disfrutar de una relación sexual, pero tenían vergüenza y decidieron pedir permiso a Dios. Éste realizó un milagro para mostrar su aprobación y los primeros seres humanos hicieron el amor, ocultando sus caras avergonzadas tras un abanico de hierba. Este extraño relato de un matrimonio entre hermanos puede aceptar excepcionalmente el incesto en épocas de gran necesidad, como en inundaciones, hambrunas, guerras o epidemias que diezman las poblaciones y amenazan la supervivencia de la raza humana.



LA DAMA XIN CHUI

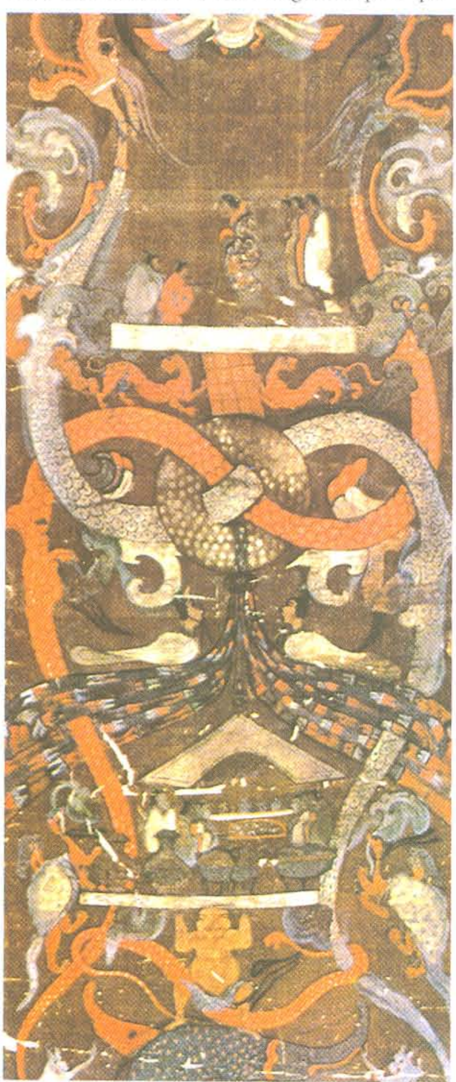
ESTA PINTURA SOBRE seda hallada en la tumba de la dama Xin Chui, fallecida en 168 a.C., cerca de Changsha, una ciudad de la provincia de Hunan, ilustra su viaje mitológico al Paraíso. La escena inferior muestra el submundo acuoso donde su alma mortal descansará en paz y morirá. Por encima hay una escena de funeral y, más arriba, detalles del cielo en forma de disco redondo de jade, los pájaros aéreos mensajeros con cabezas humanas y el mapa de los cielos. La escena central presenta el alma inmortal de la fallecida en su forma humana, junto con su bastón, preguntando a unos guías celestes el camino al Paraíso. En la parte alta aparece la figura del búho, símbolo de la muerte inminente. En el centro de la pintura aparece la diosa, seguramente la creadora Nü Gua, con su cola de serpiente. Un humo votivo se eleva desde la fiesta del funeral hasta la diosa, y la campana del destino tañe para el alma que llega, protegida por deidades animales. Las puertas del Paraíso están abiertas para ella.

◀ *Ejemplo de escrito chino de tipo artístico. La escritura rodea la imagen del dios chino de la longevidad.*

LA INVENCIÓN DE LA ESCRITURA POR FU XI

EL MITO DE LA INVENCIÓN por Fu Xi de la escritura, adivinación y armas de caza se narra a través del recurso de la mimesis, la imitación de un acto observado y su aplicación a otro análogo. Se dice que en la época en que el divino Fu Xi gobernaba el universo, se dedicó a observar el cielo y la tierra, las aves y las bestias, sus imágenes y dibujos. Con este conocimiento basado en el orden natural de las cosas, el dios creó ocho trigramas para que los hombres pudieran practicar la adivinación. (Fue el prototipo del *Libro de las mutaciones* o *Yi jing*.) Fu Xi también observó cómo una araña tejía su red y así hizo redes con cuerdas anudadas y enseñó a los seres humanos cómo usarlas para cazar y pescar.

El dios también creó música para los humanos basándose en la armonía divina del cosmos. Fu Xi era representado en el arte con su escuadra de carpintero y, en su forma humana, aparecía con cola de serpiente. A finales del periodo clásico (siglo I a.C.), Fu Xi fue vinculado a Nü Gua como pareja divina, con sus colas serpentinas entrelazadas. En el panteón masculino tradicional, Fu Xi suele aparecer como el dios principal.



▲ *Detalles de una pintura en seda hallada en la tumba de la dama Xin Chui.*

LA MADRE DE LOS DIEZ SOLES

EN LA ÉPOCA MEDIEVAL, cuando los textos clásicos se codificaron, imprimieron y clasificaron en bibliografías, se procedió a rescribir la historia de la mujer, de forma que las principales diosas míticas pasaron a ocupar un papel y estatus subordinado y a veces llegaron incluso a desaparecer.

Las modernas teorías de género han ayudado a redescubrir la identidad, función y papel de las diosas primigenias que sobreviven sólo de forma velada en los textos. Esto es especialmente cierto en los mitos de la diosa del sol, fragmentarios y poco claros. Estos fragmentos relatan que una diosa llamada Xi He (Mezcla de Alientos) generó diez soles, uno por cada día de la antigua semana. Cuando cada sol regresaba del cielo del mundo, ella lo lavaba y secaba en el árbol del universo que había en el este. Su papel protector de madre y restauradora se ve también en su preocupación por que los humanos tengan luz durante el día.

Xi He aparece en otra versión del mito solar en calidad de auriga del carro del sol. Su mito fue degradado en los escritos de la tradición patriarcal confuciana, donde la figura de la diosa solar y su función fueron divididas y asignadas a dos oficiales varones llamados Xi (Aliento) y He (Mezcla), encargados de la regulación del calendario. La versión masculina de su mito se convirtió en la versión ortodoxa.



MITO CULTURAL: METALURGIA

DOS MITOS PRINCIPALES presentan el origen de los metales y el poder simbólico de los mismos. En uno de ellos aparece el dios de la guerra, Chi Yu; relata cómo dos montañas se abrieron para verter agua y metal, ante lo cual Chi Yu recogió el metal e hizo armas y armaduras con él. Este dios es representado con un aspecto bovino, con cuernos y pezuñas, y tanto él como sus 72 hermanos tienen cabezas de bronce y comen guijarros de piedra. El dios de la guerra consiguió supremacía gracias a su invención y retó al gran dios Huang (Amarillo) en una guerra de dioses. Pero los aliados del dios Amarillo eran su hija, Furia de la Sequía, y Dragón Vengador, que vencieron a Chi Yu y lo ejecutaron. A su muerte, sus grilletes y manillas se convirtieron en un bosquecillo de arces rojizos.

El otro mito de la metalurgia relata cómo el semidios Yu recibió nueve calderos sagrados de bronce, cada uno de los cuales tenía labradas imágenes del conocimiento del mundo. Estos calderos tenían el poder de discernir la valía moral. Pasaban de dinastía a dinastía. Durante una época de gobierno benévolo, permanecían con el gobernante y estaban llenos de virtud moral, pero en tiempos malos, se vaciaban y desaparecían volando, a causa de su poco peso. Los calderos simbolizaban la legitimidad del poder dinástico y eran emblemas de la prosperidad, el ritual y el control estatal en la producción estratégica de metal.

MITOS DE ORIGEN

EL MITO DEL ORIGEN DIVINO de los Shang cuenta cómo el dios celeste ordenó a un pájaro oscuro divino que descendiera sobre la tierra y diera lugar a los Shang, cuyo primer fundador fue el héroe Xie. Otra versión narra que una muchacha encantadora llamada Jian Di fue a bañarse con dos doncellas y vio un pájaro oscuro que ponía un huevo. Jian Di se lo comió. Se quedó embarazada y dio a luz a Xie. Jian Di se convirtió en la antepasada semidivina de los Shang, siendo Xie su fundador masculino. El mito del origen divino de la dinastía Zhou presenta igualmente a una antepasada semidivina y a un fundador masculino. Narra cómo la muchacha Jian Yuan (Jiang la generadora) pisó el dedo gordo del pie de un gran dios y concibió un hijo al que llamó Hou Ji (Soberano Mijo). Ella creía que su hijo era infeliz y trató de abandonarlo tres veces. El niño héroe sobrevivió las tres veces y fue rescatado por animales, leñadores y pájaros. Entonces, Jian Yuan se encargó de cuidar de su bebé. Creció y llegó a poseer conocimientos divinos sobre el cultivo del mijo y el arte de propagación de las legumbres, trasmitiéndoselo a los hombres. También les enseñó a cocinar el mijo y a ofrecérselo en sacrificio a él, el dios de los cereales, fundador de los Zhou. Este mito del mijo explica los orígenes del sacrificio divino.

▲ *Ejemplo de los trajes usados por los emperadores chinos, que muestra su compleja y detallada decoración.*

◀ *Los animales aparecen en algunos mitos chinos, son protectores de los seres perdidos o abandonados.*

su amante estelar. Pero ella comenzó a abandonar su tarea y el dios del cielo la castigó separándola de su amante: cada uno pasó a ocupar un extremo del Río Celeste y sólo se reunían una vez al año, la séptima noche del séptimo mes. El tema amoroso se expresa con gran decoro y, al igual que otros mitos chinos, no incluye escenas promiscuas, uniones violentas o pasiones ardientes, como es habitual en otras mitologías del mundo.

Esta versión ligera del amor en los mitos indica que los primeros relatos probablemente serían más pasionales, pero que fueron censurados por los editores de los textos clásicos del periodo Han (206 a.C.-220 d.C.).

MITOS DE MINORÍAS ÉTNICAS

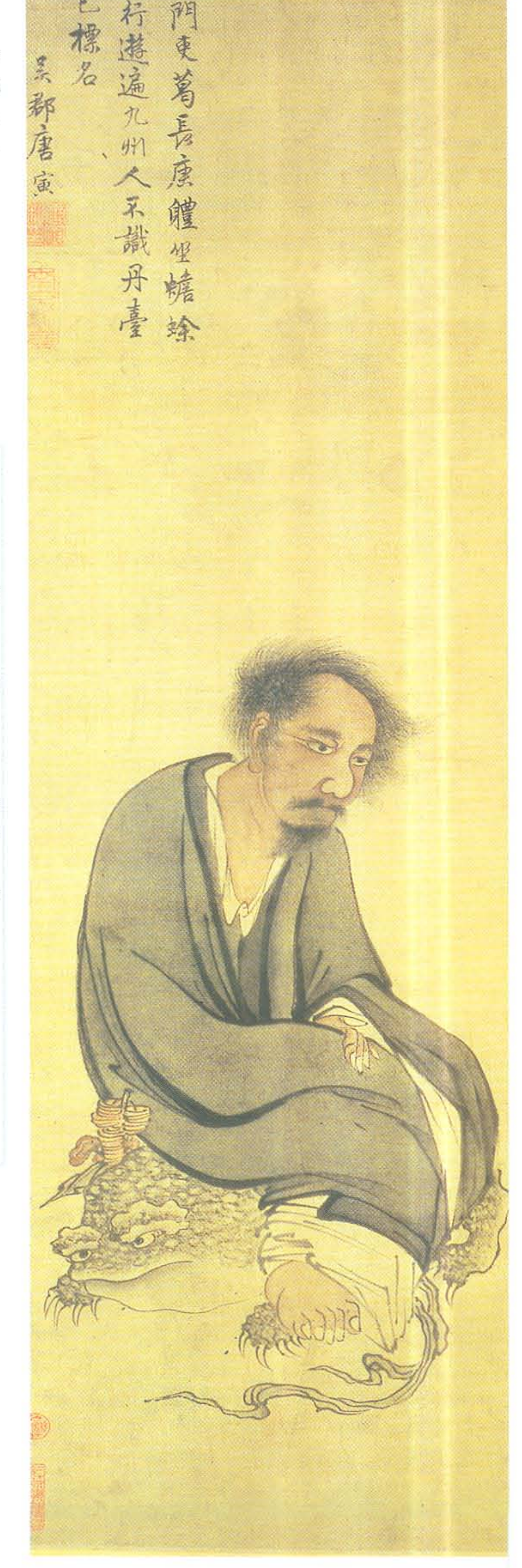
LOS AUTORES CLÁSICOS eran muy conscientes de la diferencia entre ellos y los numerosos pueblos que vivieron junto a los Shang, Zhou y Han desde el 1700 al 100 a.C., y con frecuencia se referían a ellos de forma poco respetuosa para señalar su inferioridad cultural.

Hacia el 100 a.C., durante el periodo Han, los viajeros chinos se aventuraron en tierras extrañas y registraron sus experiencias. Aunque los informes históricos mantuvieron un punto de vista bastante objetivo, los escritores viajeros de mente imaginativa adornaron sus impresiones de los extranjeros, muchas veces de forma negativa. Representaron los nombres extranjeros con signos abusivos, por ejemplo, simiesco o bestial. Vieron a los extranjeros como gentes extrañas, de colores diferentes, y sus apelativos míticos reflejan esta actitud, apareciendo así los países de Lengua Bífida, Tres Cabezas, Gente Peluda, Años Cojos u otros.

A pesar de la creciente homogeneidad cultural surgida tras la política unificadora de los imperios Qin y Han, las minorías étnicas conservaron historias de sus propios orígenes y de su identidad cultural. Los Yao conservan un mito ancestral que cuenta cómo su antepasado nació de la oreja de una mujer de palacio. Ella guardó como un tesoro este gusano que luego se convirtió en un perro llamado Pan Hu (Plato Calabaza). El perro salvó a su región de los invasores y el rey le dio a su hija como recompensa. El perro y la princesa marcharon hacia un valle fértil. Tuvieron seis hijas y seis hijos que produjeron una nueva generación, la nueva raza de los Yao en el sur de China.

CHINA EN LA MITOLOGÍA MUNDIAL

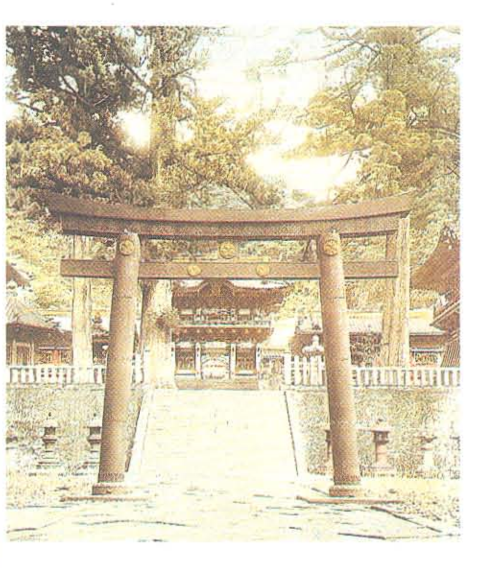
LOS TEMAS DE LOS MITOS CHINOS tienen paralelos significativos con los de otras mitologías del mundo, pero divergen en su tema central y en detalles culturales. Algunas versiones del mito de creación son únicas por su falta de causa divina o creador. Los mitos de inundación también son excepcionales por la ausencia del motivo divino del castigo o su intervención para detener el diluvio. Los mitos sobre regalos culturales se parecen a los de otras mitologías: los dioses son los primeros en enseñar a los hombres el uso de dichos dones y ellos son sus creadores divinos. Los mitos sobre fundaciones dinásticas son también únicos por el énfasis aplicado a los antepasados femeninos, que luego fueron seguidas por fundadores masculinos, como se observa en los mitos shang y zhou.



◀ *La diosa de la luna, Siempre Sublime, con su compañero, la liebre.*

▶ *Todas las mitologías tienen sus personajes típicos, como este sapo chino de tres patas. No obstante, algunos detalles y temas son compartidos por mitologías de culturas muy distantes desde el punto de vista geográfico.*

El concepto de *kegare* (contaminación ritual) era muy importante en épocas antiguas y recuerda a la idea del tabú de otras culturas. Cualquier acontecimiento –ya sea nacimiento o muerte, construcción de una casa, caída de un árbol, matanza de animales– que altere el equilibrio se consideraba cargado de un poder tremendo que debía ser contenido y purificado. Además de los rituales regulares de purificación en los santuarios, había un tipo especial de gente que se creía con poder espiritual suficiente para hacer frente a estos hechos. Respetados inicialmente por su papel vital en la sociedad, su estatus se redujo drásticamente en tiempos medievales y acabaron siendo considerados *eta* o parias. Sus descendientes aún están marginados en el Japón actual.



▶ *Santuarios de este tipo estaban dedicados a las deidades japonesas.*



LA CREACIÓN

EL *NIHON-SHOKI* Y EL *KOJIKI* suelen estar de acuerdo en sus relatos sobre la creación. Algunos estudiosos perciben una cierta influencia china en estos relatos. Quizás esta influencia no proceda de la tardía llegada de la cultura china a partir del siglo VI d.C., sino de una época anterior, cuando grupos de gente migraron a Japón desde el norte de China y Corea.

Según estos mitos, el universo original era sólo una masa informe aceitosa, como gelatina. De esta masa surgió un dios llamado Amanominakanushi-no-kami. Tras él surgieron otros cuatro dioses, formando así los cinco dioses principales. Después, sucesivamente, surgieron otras siete nuevas generaciones de dioses y diosas. Todos estos seres divinos vivían en la Altiplanicie del Cielo (Takamagahara), ya que en esa época no había tierra firme. Los más jóvenes eran los dioses Izanagi e Izanami que se encargaron de crear la tierra. Colocados sobre el Puente Flotante del Cielo, agitaron juntos las profundidades sombrías con una lanza sagrada. Cuando alzaron la lanza, cayeron gotas que formaron la primera tierra, la isla llamada Onogoro.

◀ *Un dios japonés ante la aparición de la diosa del zorro.*

◀ *Raijin, dios japonés del trueno.*

PRIMEROS GOBERNANTES

EN UN PRINCIPIO, LOS YAYOI estaban agrupados en clanes poco relacionados entre sí, con territorios independientes. Este pueblo y sus descendientes mantuvieron estrechos contactos con Corea y el continente hasta el siglo VII d.C. Los relatos más antiguos de Japón sobreviven en los anales históricos chinos a partir del siglo I d.C., mencionando los nombres de varios "reyes" o jefes de clan. No obstante, hacia el siglo III d.C., un proceso de conquista y consolidación de estos pequeños territorios separados llevó a la emergencia del estado único de Yamato, que incluía el sur de Honshu y Shikoku. El linaje del emperador actual del Japón puede ser rastreado hasta los primeros jefes legendarios de Yamato.

Buena parte de la mitología japonesa que ha sobrevivido se refiere a los antepasados divinos de estos primeros gobernantes, tal como está registrado en el *Nihon-shoki* y el *Kojiki*, crónicas escritas durante el siglo VIII d.C. Cabe suponer que esta mitología estaba vinculada en origen a los yayoi, y que incluso pudo haber formado parte de su cultura incluso antes de su llegada a Japón.

FUENTES DE LOS MITOS

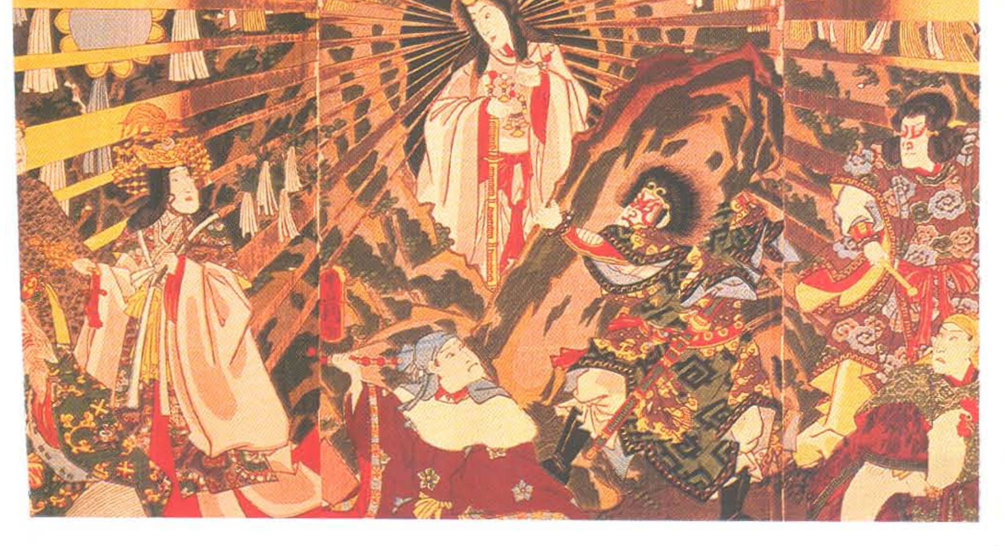
LAS FUENTES DE LOS MITOS son bastante limitadas y se reducen básicamente a dos: el *Kojiki* y el algo posterior *Nihon-shoki*. Las partes mitológicas de estos registros se escribieron con la intención explícita de establecer la descendencia divina de la familia imperial japonesa. Por ello es probable que lo que ha llegado hasta nosotros sean los mitos de clan del grupo particular que llegó a dominar el antiguo estado de Yamato, excluyendo a sus rivales. Por esta razón hay pocas figuras o temas recurrentes en la mitología, a excepción quizás del pequeño grupo de mitos relacionados con Susa-no-o y su hermana Amaterasu.

AMATERASU

TRAS EL RETORNO SOLITARIO de Izanagi a la tierra de los vivos surgió un determinado número de dioses y diosas de su cuerpo y ropa. Los más importantes fueron la diosa del sol Amaterasu, el dios de la luna Tsuki-yomi y el dios de las tormentas Susa-no-o. Izanagi nombró a Amaterasu gobernante de las Altiplanicies del Cielo, a Tsuki-yomi gobernador de la noche y a Susa-no-o gobernante del mar. No obstante, Susa-no-o estaba celoso del estatus de su hermana Amaterasu, se rebeló contra los deseos de su padre y por ello fue proscrito por Izanagi.

Sospechando que Susa-no-o estaba conspirando para derrocarla, Amaterasu se enfrentó a su hermano. Él la retó para ver quién era el más poderoso: quien fuera capaz de engendrar dioses masculinos sería el vencedor. Aunque Amaterasu ganó, Susa-no-o se negó a aceptar la derrota y se embarcó en una serie de ataques sucios contra su hermana, que la asustaron tanto que acabó encerrándose en una cueva. Todo el mundo, y también el cielo, se vio sumido en la oscuridad y la miseria.

Los dioses trataron en vano de hacerla salir. Luego, la hermosa diosa de la aurora, Ama-no-uzume, un prototipo de las primeras chamanas japonesas, se puso de pie sobre un tonel invertido de arroz y comenzó una danza erótica sagrada. Los otros dioses se sintieron muy excitados. Al oír su entusiasmo y los elogios a Ama-no-uzume, Amaterasu salió a ver qué pasaba. Le dijeron que los dioses estaban gozando ante la visión de una diosa más hermosa que ella. Cuando salió a mirar, uno de los dioses le dio un espejo sagrado y Amaterasu vio su propio reflejo en él. En ese momento, otro dios la cogió por la mano y la estiró fuera de la cueva. Por último trancaron la entrada de la cueva y Amaterasu volvió a ocupar así su lugar en los cielos. Susa-no-o fue castigado por los otros dioses y expulsado de la tierra de los mortales. Amaterasu está considerada como la principal protectora del Japón y antepasada de los emperadores. Sigue siendo venerada en la actualidad y su santuario más importante está en Ise.



▲ *Un antiguo jarrón yayoi en terracota.*

◀ *La diosa Amaterasu emerge de la tierra.*

CICLO MITOLÓGICO DE IZUMO

HAY UN PEQUEÑO GRUPO de mitos, conocido como ciclo de Izumo, que se refiere a las actividades de Susa-no-o y sus descendientes. Izumo era el lugar donde Susa-no-o vivió tras su exilio del cielo, y corresponde a la región norte de la actual prefectura de Shimane.

Tras haber matado al monstruo de ocho cabezas, Susa-no-o se casó con las princesa Kusanada-hime y se estableció en Izumo. Esa tierra le pareció pequeña, así que rompió trozos de territorios vecinos, los arrastró con cuerdas y los añadió a Izumo. Susa-no-o también desempeñó un papel en el desarrollo de la habitabilidad de la región. Uno de los descendientes de Susa-no-o, tal vez su nieto, el dios Okuninushi, también aparece en muchos de los mitos como héroe civilizador y cultural.

OKUNINUSHI Y EL CONEJO BLANCO

EL DIOS QUE LUEGO FUE CONOCIDO como Okuninushi vivía en Izumo con sus 80 hermanos, siendo él el más joven. En la tierra vecina de Inaba había una hermosa princesa llamada Ya-gami-hime y los 80 hermanos querían casarse con ella. Decidieron cortejarla juntos, aceptando a regañadientes que Okuninushi fuera su porteador.

Cuando los hermanos llegaron a Inaba, se cruzaron con un conejo sin pelo, con la piel roja y áspera, que se retorcía de dolor en una playa. Como eran de naturaleza maliciosa, los hermanos le dijeron al conejo que su pelo crecería de nuevo si se lavaba en agua con sal y luego dormía en la parte alta de una montaña azotada por el viento. El conejo lo probó, pero sólo empeoró las cosas.

Algo después llegó Okuninushi, cargado con el equipaje de sus hermanos. Vio al desgraciado conejo y le preguntó por qué estaba llorando. El conejo le contó la crueldad de los 80 hermanos y cómo había perdido su pelo. Después explicó a Okuninushi que había nacido en Inaba, pero una inundación se había llevado todo el bambú en el que vivía. Se había sujetado a una caña de bambú y llegó flotando hasta la isla de Oki. Tras un tiempo se sintió solo y quiso volver a Inaba, pero no había forma de cruzar el mar. Un día, aparecieron algunos cocodrilos y urdió un plan. Fue deliberadamente rudo con ellos, vanagloriándose de que había muchos más conejos en el mundo que cocodrilos. Para zanjar el tema, los cocodrilos decidieron formar una cadena desde la isla a Inaba. El conejo les dijo que correría sobre ellos y los contaría, sin embargo cuando llegó al final, se puso a reír y les dijo a los cocodrilos que les había engañado, que sólo deseaba usarlos como puente. Furioso, el cocodrilo más cercano a la tierra agarró al conejo y lo despellejó.

Okuninushi le dijo entonces que se bañara en agua pura de la desembocadura de un río cerca de la playa, y que luego se tumbara sobre la hierba tierna. El conejo así lo hizo y, al momento, recuperó su pelaje blanco. En señal de gratitud, el conejo, que era en realidad un dios, le dijo a Okuninushi que sus hermanos no conseguirían casarse con la princesa Ya-gami-hime, pero él sí, y que sus hermanos se convertirían en sus criados.

▼ *El alborotador Susa-no-o.*



la hermosa hija de Susa-no-o. Se enamoraron y se casaron. Sin embargo, Susa-no-o se enojó y decidió matar a Okuninushi. Fingiendo amabilidad, le dijo a Okuninushi que durmiera en una habitación llena de serpientes venenosas. No obstante, Suseri-hime había dado a Okuninushi un chal mágico que alejaba a las serpientes cuando se ondeaba tres veces.

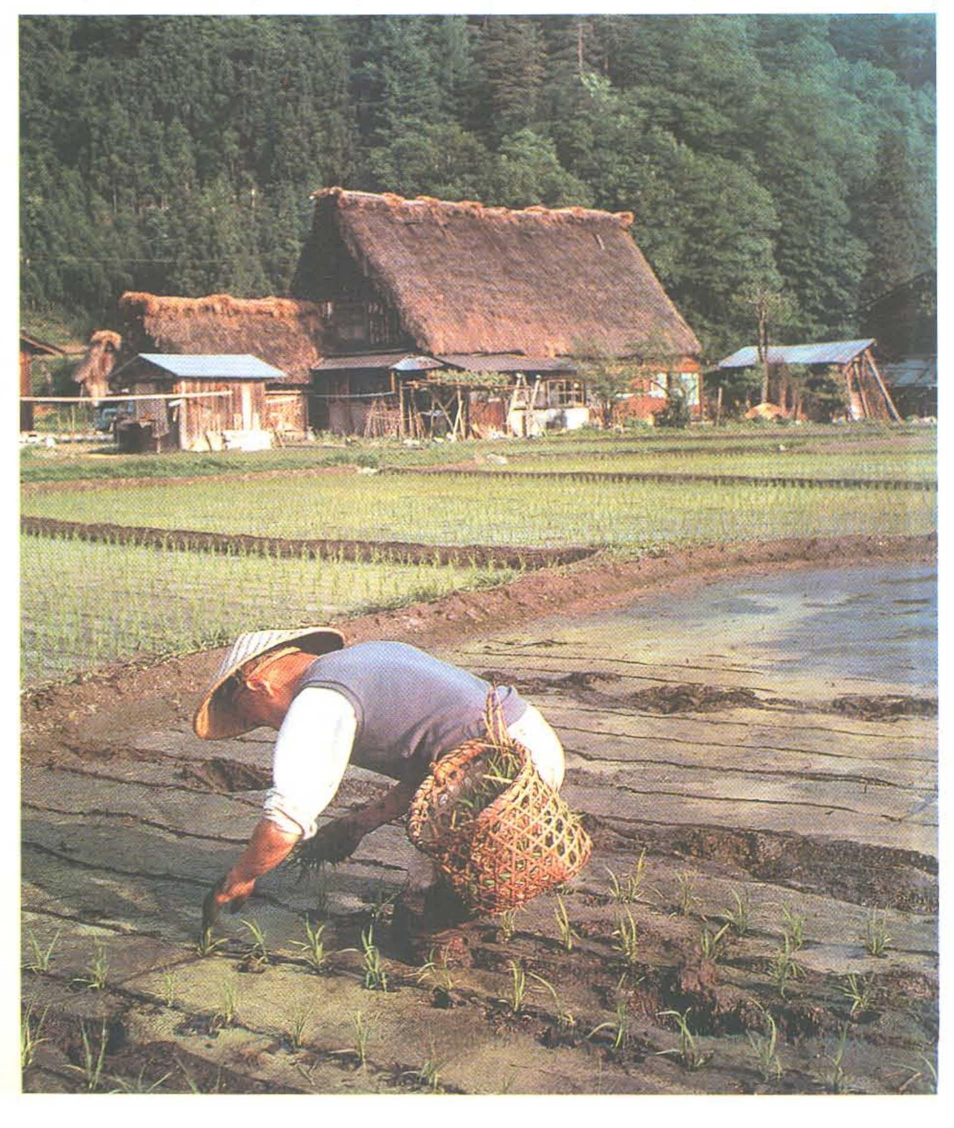
A la noche siguiente, Susa-no-o le dijo a Okuninushi que durmiera en una habitación llena de abejas y ciempiés, pero de nuevo fue salvado por el chal. Tras ello, Susa-no-o disparó una flecha en una gran pradera y le dijo a Okuninushi que la fuera a buscar. Cuando lo hizo, Susa-no-o prendió fuego a la pradera. Okuninushi no habría hallado una vía de salida de no ser por un ratón que le dijo que saltara con fuerza sobre el suelo pues era hueco. Se abrió un agujero y Okuninushi se ocultó en él hasta que el fuego hubo pasado. El amistoso ratón encontró incluso la flecha y se la dio a Okuninushi.

Cuando Susa-no-o se dio cuenta que Okuninushi estaba vivo y tenía la flecha perdida se volvió menos hostil, a pesar de lo cual, Okuninushi planeó escapar de su reino. Un día se le pidió que sacara los insectos del pelo de Susa-no-o. Por mucho que peinara, siempre aparecían más bichos. Suseri-hime le dio a Okuninushi algo de arcilla roja y semillas para masticar y luego escupir. Susa-no-o advirtió que el suelo estaba sucio de rojo y se sintió impresionado creyendo que Okuninushi estaba mascando los ciempiés de su pelo. Luego Susa-no-o, cayó dormido. Pensando que había llegado la hora de escapar, Suseri-hime le trajo a Okuninushi el arco, la espada y un arpa mágica de su padre.

Okuninushi cogió estos objetos y después ató el pelo de Susa-no-o a las vigas de su palacio. Llevando en su espalda a Suseri-hime, salió de Yomi para dirigirse a la Tierra de la Llanura de Juncos. Cuando ya estaban en camino, Susa-no-o se despertó por el sonido del arpa y se puso a perseguirlos, pero su pelo atado lo entretuvo y no llegó a alcanzarlos.

Se detuvo cerca de la frontera entre el mundo inferior y la tierra de los vivos, gritando a Okuninushi. Como recompensa a su valor, le dijo a Okuninushi cómo vencer a sus hermanos usando su arco y su espada. Susa-no-o también predijo que Okuninushi se convertiría en señor de todo el país.

▼ *El cultivo actual del arroz en Japón sigue siendo, en muchos aspectos, de tipo tradicional; los campesinos cultivan sus propios campos.*



OKUNINUSHI

COMO EN OTRAS CIVILIZACIONES, la mitología japonesa venera a diversos héroes culturales; en este caso ligados sobre todo al ciclo de Izumo. A pesar de su imagen negativa en los mitos de Amaterasu, fue Susa-no-o quien comenzó el proceso de colonización del Japón tras su expulsión del cielo. Las hazañas de su descendiente son muy importantes y se le atribuye la introducción del cultivo del mijo y del arroz, la medicina, la cría de los gusanos de seda, el tejido, etc. Puede haber resonancias aquí de los esfuerzos de los primeros colonizadores del país nipón. Los espíritus malignos encontrados por Okuninushi tal vez sean las formas endemoniadas de los primeros habitantes del lugar.



▲ *Se creía que los dioses del arroz tenían una influencia muy fuerte en el éxito o fracaso de una cosecha.*

la cresta de una ola en el mar frente a Inasa, Izumo, y así presentaron su ultimátum. Okuninushi se sintió impresionado al verlos y se rindió a condición de que se reservara un lugar para él entre los dioses adorados en Izumo. Amaterasu estuvo de acuerdo y el santuario construido para él en Kizuki, Izumo, sigue siendo el segundo más importante después de Ise.

◀ *Magnífico ejemplo de espada japonesa ornamental.*

HO-TERI Y HO-ORI

DESPUÉS DE LA RENDICIÓN DE Okuninushi, su clan fue suplantado por los descendientes de Amaterasu. El nieto de ésta, Ninigi-no-mikoto llegó a la tierra llevando los tres signos de soberanía: el espejo, las cuentas *magatama* y la espada Kusanagi. Tuvo dos hijos: Ho-teri (Brillo de fuego) y Ho-ori (Sombra de fuego).

Ho-teri, el mayor, pescaba con anzuelo, mientras que Ho-ori era cazador. Ho-ori no se sentía a gusto y propuso intercambiar sus ocupaciones. Así lo hicieron, pero Ho-ori no salió adelante e incluso perdió el anzuelo de pesca. Cuando tuvo que devolverlo ofreció diversos sustitutos, pero Ho-teri sólo quería el original. Avergonzado, Ho-ori se adentró en el mar, llegando incluso hasta el palacio del dios marino Watatsumi-no-kami. Éste recuperó el anzuelo y también le dio a su hija en matrimonio. Tras varios años, Ho-ori quisó volver a su hogar.

Watatsumi-no-kami le dio dos joyas, una para que subiera el nivel del mar y otra para que bajara. Cuando Ho-ori regresó a su casa, devolvió el anzuelo a Ho-teri, pero como éste seguía quejándose, su hermano lanzó una joya al mar y provocó una inundación. Aterrorizado, Ho-teri pidió perdón a Ho-ori, de manera que éste lanzó la otra joya al mar y éste descendió. Como signo de gratitud, Ho-teri juró que siempre estaría al servicio de su hermano menor. El nieto de Ho-ori fue Jimmu, el legendario primer emperador de Japón.

INARI Y HACHIMAN

HAY VARIOS DIOSES VENERADOS en el sintoísmo que no aparecen en las fuentes clásicas de la mitología japonesa, pero que, no obstante, tienen una cierta importancia.

Uno de ellos es Inari, el dios del arroz, responsable de las buenas cosechas de arroz y prosperidad en general. Se le asocia con zorros, que son considerados sus mensajeros, y su imagen en los altares siempre está flanqueada por dos de ellos. También era el patrón de los mercantes y los forjadores de espadas. Otra deidad sintoísta importante es Hachiman, el dios de la guerra, la forma deificada del legendario emperador Ojin (hacia 394 d.C.), famoso por sus proezas militares. Hachiman era muy famoso en Japón en épocas pasadas, en épocas menos pacíficas, siendo venerado sobre todo por los guerreros.

Para los seguidores de estas religiones, *Kaech'on-jol* (Día de la fundación celeste), el 3 de octubre, es la fecha más importante del año, pues se cree que Tan'gun nació ese día o bien que subió al trono. También se celebra como fiesta nacional con rituales religiosos. Como los mitos de creación forman parte integral de los cantos chamánicos, sólo se oyen durante la celebración de un *kut* o rito chamánico. Por ejemplo, el rito dedicado al espíritu guardián del hogar comienza cantando la historia de la creación del cielo y la tierra antes de proceder a la descripción de la historia terrenal.

Los mitos de fundación de la nación coreana pueden dividirse en tres tipos principales basados en la estructura formal de la narrativa mítica: el tipo Tan'gun, el Chumong y el de los Antepasados de los Tres Clanes. Además, hay mitos de fundación que describen el origen de los clanes individuales, sobre todo de las tres casas reales en el reinado de Silla (fechas tradicionales, h. 35 a.C.-936 d.C.).

EL TIPO TAN'GUN

El mito de Tan'Gun, el señor de la madera de sándalo, representa la esencia de los mitos de fundación coreanos: el hijo del gobernante del cielo recibió el encargo de ser jefe de la humanidad; el hijo del cielo descendió a la tierra y estableció allí la cultura; un tigre y un oso rivalizaron para convertirse en hombres; la transformada Mujer oso rogó tener un hijo y el niño Tan'gun estableció el primer reino coreano.

Asumiendo la preexistencia de la humanidad, los relatos cumplen tres funciones: describir cómo llegó la civilización a este mundo, de qué forma se creó la casa real coreana y cómo tuvo lugar la aparición del primer reino coreano. Una versión del mito, no traducida aquí, explica cómo tuvo lugar el paso de una dinastía a otra.

Entre los motivos usados en el mito se halla el árbol cósmico y la montaña cósmica, que forman la unión entre tierra y cielo. El otro único ejemplo de mito similar en el nordeste de Asia es el de Jimmu, el referido al primer gobernante de Japón, tal como está registrado en el *Kojiki* (Registros de temas antiguos) y en el *Nihon shoki* (Registros de Japón).

▲ *Altar de Ch'amsong-dan, supuestamente erigido por Tan'gun, fundador mítico de la nación coreana.*



EL TIPO CHUMONG

EL MITO DE CHUMONG relata la historia del fundador del reino de Koguryo, un poderoso estado militar que gobernó la mayor parte de Manchuria y la mitad de la península de Corea desde el siglo IV al VII d.C. La narrativa mítica registrada en el *Samguk yusa* se compone de cuatro escenas que describen cómo: un rey descubrió a la hija del espíritu de un río que había sido raptada; ésta engendró un huevo gigante del que salió el héroe; éste huyó a causa de los celos de sus hermanos; el héroe estableció su reino.

La división en cuatro partes de las escenas narrativas sigue el esquema básico de los mitos de fundación de los tungús del nordeste de Asia, tanto de las sociedades más organizadas, como los manchúes, como los de comunidades más tribales. A diferencia del mito de Tan'gun, éste sólo se refiere al establecimiento del estado y no al origen cultural. También difiere de los relatos heroicos contados en Europa y en la zona del Mediterráneo que utilizan el motivo del vuelo del héroe desde su lugar de origen. En estos mitos, el héroe regresa al final a casa. En el mito Chumong, el héroe nunca regresa.



▶ *Monumento en piedra que muestra la historia del templo de Won'gak. La estela descansa sobre una tortuga de granito.*

▶ *San-shin con su tigre mensajero.*

MITO DE CHUMONG

AL PASAR CERCA de la Gran Montaña Blanca, el rey Kumwa se encontró con Yuhwa, la hija del conde del río, que le contó que había sido raptada por el hijo del señor del cielo cerca del monte Espíritu del Oso, en el río Yalu. Enojados, sus padres la repudiaron. El rey recluyó a Yuhwa en una habitación. La luz del sol acarició su cuerpo, se quedó embarazada y dio a luz un huevo de gran tamaño. El rey dio el huevo a los perros, cerdos, vacas y caballos, pero no pudieron romperlo, ante lo cual Kumwa devolvió el huevo a su madre. Un niño-héroe consiguió abrirlo y salió de él. Cuando el niño tenía siete años de edad ya fue capaz de confeccionar sus propios arcos y flechas y logró dar en el blanco 100 veces seguidas. Recibió el nombre de Chumong, "Buena puntería". Como sus hermanastros estaban celosos de él, su madre le dijo que huyera. Engañando al rey, tomó algunos caballos buenos y huyó con tres amigos hasta que llegó a un río. Chumong gritó que él era el descendiente del señor del cielo y conde del río. Al instante, las tortugas y los peces se elevaron para formar un puente. Chumong cruzó por encima, construyó una capital, llamó Koguryo a su nación y se dio a sí mismo el apodo de Ko.

EL SEÑOR DEL CIELO

HANULLIM, el señor del cielo, es la deidad suprema del panteón coreano. En los mitos antiguos recibe el nombre de Hwanin, Chesok (un término budista) o Ch'onje. Una variante dialectal, Hananim o Hanunim, es el término coreano para el dios bíblico.

San-shin, el dios de la montaña, gobierna sobre todas las montañas y es dueño y señor de todas las criaturas y objetos que en ellas moran. Muchos creen que es Tan'gun, el padre de la nación. El tigre es su mensajero.

Los espíritus que reciben los nombres de conde del río, conde del viento, señor de la nube y señor de la lluvia gobiernan estos fenómenos de la naturaleza. Los términos son similares a los de los hombres de los espíritus de la dinastía Zhou en China (siglos XI a III a.C.).

LA CREACIÓN DEL UNIVERSO

AL PRINCIPIO, el cielo y la tierra estaban juntos. Miruk los separó colocando pilares de cobre en las esquinas del mundo. Puso en su sitio al sol, la luna y las estrellas. Luego hizo ropa y un sombrero. Como comía arroz sin cocer, Miruk pensó que necesitaba fuego y agua. Preguntó al saltamontes y a la rana si conocían el origen de ambos elementos. Ellos no lo sabían, pero sí el ratón, que mostró a Miruk cómo hacer fuego frotando cuarzo sobre hierro y dónde hallar un manantial de agua.

Decidido a crear el hombre, Miruk sostuvo una bandeja de plata en una mano y una de oro en la otra. Rogó al cielo y a los insectos para que descendieran. Los insectos de la bandeja de oro se convirtieron en hombres, y los de plata en mujeres. Crecieron, se casaron y así comenzó el género humano. Luego llegó Sokka para abolir el tiempo de Miruk. Retó a Miruk para ver qué cadena se rompería en el mar. Miruk ganó. Luego lo retó a descongelar un río que Miruk había congelado, pero Miruk volvió a ganar. Más tarde quiso saber en qué rodilla crecería una peonía. De nuevo, Miruk resultó vencedor, pero Sokka robó la flor. Enfadado, Miruk abandonó el mundo diciendo que ahora había llegado el tiempo de Sokka en el mundo, con lo que la vida se llenó de superstición, inmoralidad y rebelión. Eso es lo que sucedió.

sobre viajes oceánicos, princesas de islas lejanas, peces mágicos y monstruos temibles. Las barcas suelen decorarse con ojos pintados que protegen a los marineros de los monstruos marinos que acechan en las profundidades. Estos monstruos, o *makara*, también adornan entradas de templos, donde se cree que evitan el mal. En muchos lugares se realizan ofrendas al dios del mar antes de que zarpen las barcas y tras su feliz regreso.

El ritual de los sacrificios humanos es un legado común en el Sudeste Asiático y también es familiar la idea de un dios o ser divino que derrama su sangre por la humanidad. En algunas zonas existía la costumbre de cortar cabezas, incluso en el siglo XX. Se creía que la fuerza vital, ubicada en la cabeza, aumentaba el acopio de fertilidad en la comunidad del cazador de cabezas. Para mayor protección y poder, las cabezas se colocaban en los tejados de las casas del clan, encima de las puertas o a la entrada del poblado. En la isla de Sumba, unos árboles adornados con cabezas humanas guardaban la entrada del pueblo y el motivo "árbol de calaveras" aún aparece en tejidos sumbaneses.

CULTO A LOS ANTEPASADOS

LA VENERACIÓN de los antepasados es un fenómeno muy extendido, y éstos también desempeñaron un papel importante en las comunidades cazadoras de cabezas. El primer antepasado es importante pues refuerza la identidad del grupo. Cada comunidad tiene un relato sobre su primer antepasado que puede haber sido un semidiós, un ser humano o un animal; los antepasados suelen ser deificados. Los relatos narran la fundación de grupos étnicos por estas figuras míticas.

En el sur, hay relatos que narran la llegada en canoa del antepasado original; pero hay también otros antepasados más recientes que también son importantes. Se cree que velan por su descendencia, guiándola y dándole fuerza, sobre todo en las batallas. Entre las tribus de Nueva Guinea y en muchas de las islas, los guerreros solían labrar sus propias armas que decoraban con las imágenes de sus padres o abuelos muertos.

SERPIENTES

LA SERPIENTE DRAGÓN o *naga* (sánscrito, serpiente) es una criatura fabulosa conocida en toda la región. Aparece en muchos mitos indios, donde se asocia tanto a Vishnu como a Shiva. La dinastía Angkor en Camboya y los mon de Birmania dicen descender de la unión de un príncipe brahmán y una princesa *naga*. Según un relato chino del siglo XIII, se esperaba que el rey pasara la primera guardia de la noche en una torre alta con la princesa. Si no consiguía hacerlo, el imperio estaría sentenciado al fracaso. Los vietnamitas cuentan así la historia de su origen: Kinh Duong Vuong, antepasado de la dinastía Hung, se casó con la hija del dragón de las aguas. Su hijo, Lac Long Quan, está considerado el padre de los vietnamitas y el creador de la agricultura, de la cocción de los alimentos y otros elementos de la civilización.

La imagen de una serpiente que se pelea con un ave es corriente de Birmania a Nueva Guinea. Seguramente simboliza el equilibrio de los elementos del cielo y la tierra. En un mito indio, el ave es Garuda, la montura de Vishnu, mientras que la serpiente se asocia tanto a Vishnu como a Shiva.

▼ *Tortugas, serpientes y otras criaturas del inframundo sostienen el techo de este templo tipo pagoda.*





budista, las historias hinduistas con sus dioses y héroes son demasiado emocionantes para ser olvidadas, y las más famosas son conocidas por todos. En el sur musulmán, las leyendas islámicas de reyes y guerreros semihistóricos se representan junto a los mitos hindúes en forma de drama-danza.

TEMAS RECURRENTES

LOS MITOS DE CREACIÓN son comunes en toda la zona, y el mito acompaña también al ritual de la muerte y al paso al mundo de los muertos. Son populares los mitos con figuras heroicas y suelen tratar del pasado glorioso de la comunidad o de un antepasado fundador. Estos relatos pueden hablar de grandes viajes por el Océano al inicio de los tiempos, de la unión entre hombres y dioses o de criaturas semidivinas.

La muerte se halla circundada de mitos y rituales. El fallecido es transportado a veces a la tierra de los dioses y los antepasados en un féretro lujoso o barca, o puede haber un segundo funeral en el que los restos son desenterrados y quemados.

◀ *Ilustración del* Ramayana *que muestra una ninfa seduciendo al rey de los demonios.*

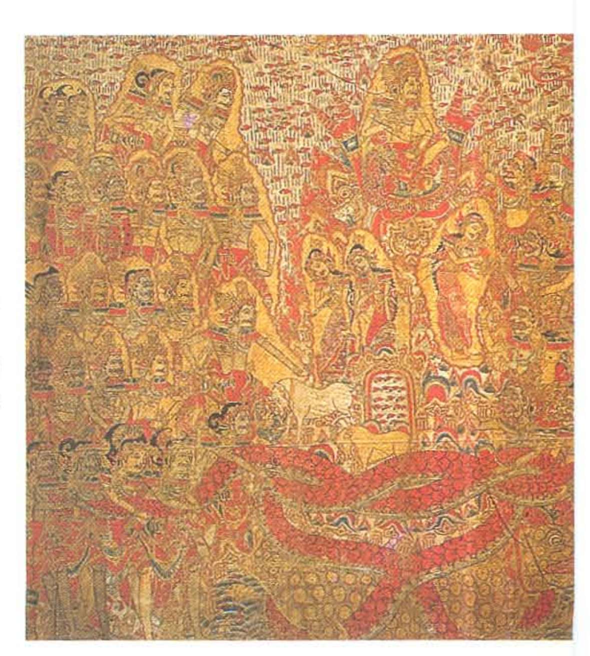
SACRIFICIOS RITUALES

SE CREE QUE LOS RITUALES de tipo sangriento y que conllevan sacrificios regeneran la fecundidad de la tierra y de sus gentes. Estos rituales suelen ser explicados a través del mito.

Los rituales con sacrificios humanos son un legado común del Sudeste Asiático. Incluso en el siglo XIX se enterraban víctimas vivas bajo las entradas de palacios y edificios importantes. En épocas pasadas, se sacrificaban niños al volcán, y hasta bien entrado el siglo XX aún se cortaban cabezas en algunas zonas. La fuerza vital, que se creía radicada en la cabeza, debía intensificar la fertilidad en la comunidad del cazador de cabezas.

VÍNCULOS CON LA MITOLOGÍA HINDÚ

LOS MITOS HINDÚES, sobre todo las historias del *Ramayana* y *Mahabharata*, son bien conocidos en todo el Sudeste Asiático y aparecen en las representaciones de danza y en el teatro de marionetas de muchos países. Aunque hace tiempo que el hinduismo ha desaparecido de esta región, se recuerdan aún muchas historias relativas al dios Vishnu y sus reencarnaciones, Shiva y la diosa. Aparecen representados en los estupendos relieves de los templos antiguos, que aún son visitados como reliquias del pasado por los musulmanes y budistas actuales. Las historias budistas son muy populares en el norte, sobre todo los 10 *jataka*, relatos de las vidas anteriores de Buda, y escenas milagrosas de su última vida como mortal; a pesar de la fe genuina en el credo



REYES Y DIRIGENTES

EL CONCEPTO DE REY como fuerza intermediaria entre el mundo celestial y el terrenal fue importante hasta el siglo XX. Se creía que el rey, el trono, el palacio y el reino representaban el universo en el microcosmos, y el orden en el reino reflejaba la armonía cósmica. Un dirigente malvado o loco que alterase esta armonía no sólo creaba problemas políticos sino también inundaciones, terremotos, sequías y epidemias. Del rey se esperaba que fuese el mayor defensor de la fe, que construyera templos, mezquitas o estupas y que apoyara a los líderes religiosos. En algunos casos era considerado como un ser semidivino y cualquier hombre común que fuera sorprendido mirando al rey era condenado a muerte.

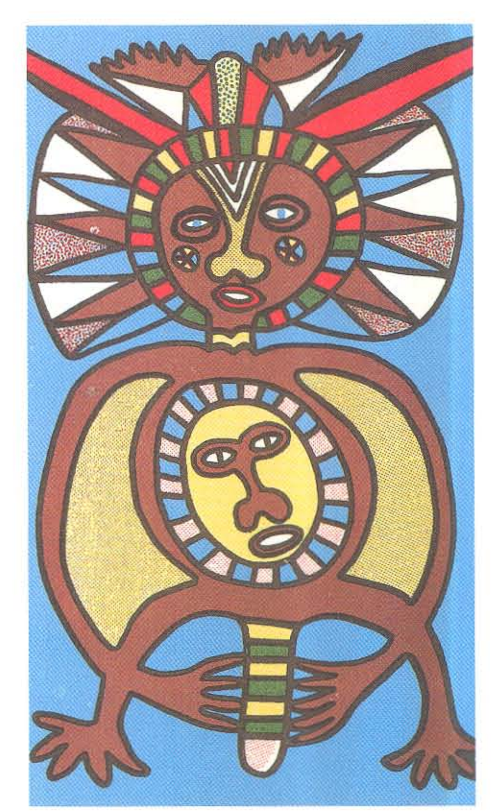
Los cambios políticos del siglo XX dieron pie a muchas historias sobre la lucha por la independencia. Algunos líderes nacionalistas, como Ho Chi Minh llegaron a adquirir estatus legendario. En Indonesia se representan en teatro y sombras chinescas las hazañas embellecidas de estos hombres carismáticos y sus colaboradores, y tal vez sean la base de mitos futuros.

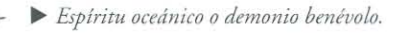
▲ *Ejemplo de templo budista en Chiang Mai, norte de Tailandia.*

Sudamérica, sino también ritos de fertilidad, sacrificios humanos, tatuajes y, seguramente, algunos dioses. En la zona de la Micronesia, unas creencias animistas clásicas y el papel de la hermana sacerdotisa vincula las islas Ryukyu con las islas micronésicas y partes de Polinesia occidental. Muchos de los mitos y nombres de deidades polinésicas han experimentado una transformación tan grande en Micronesia que casi no son reconocibles.

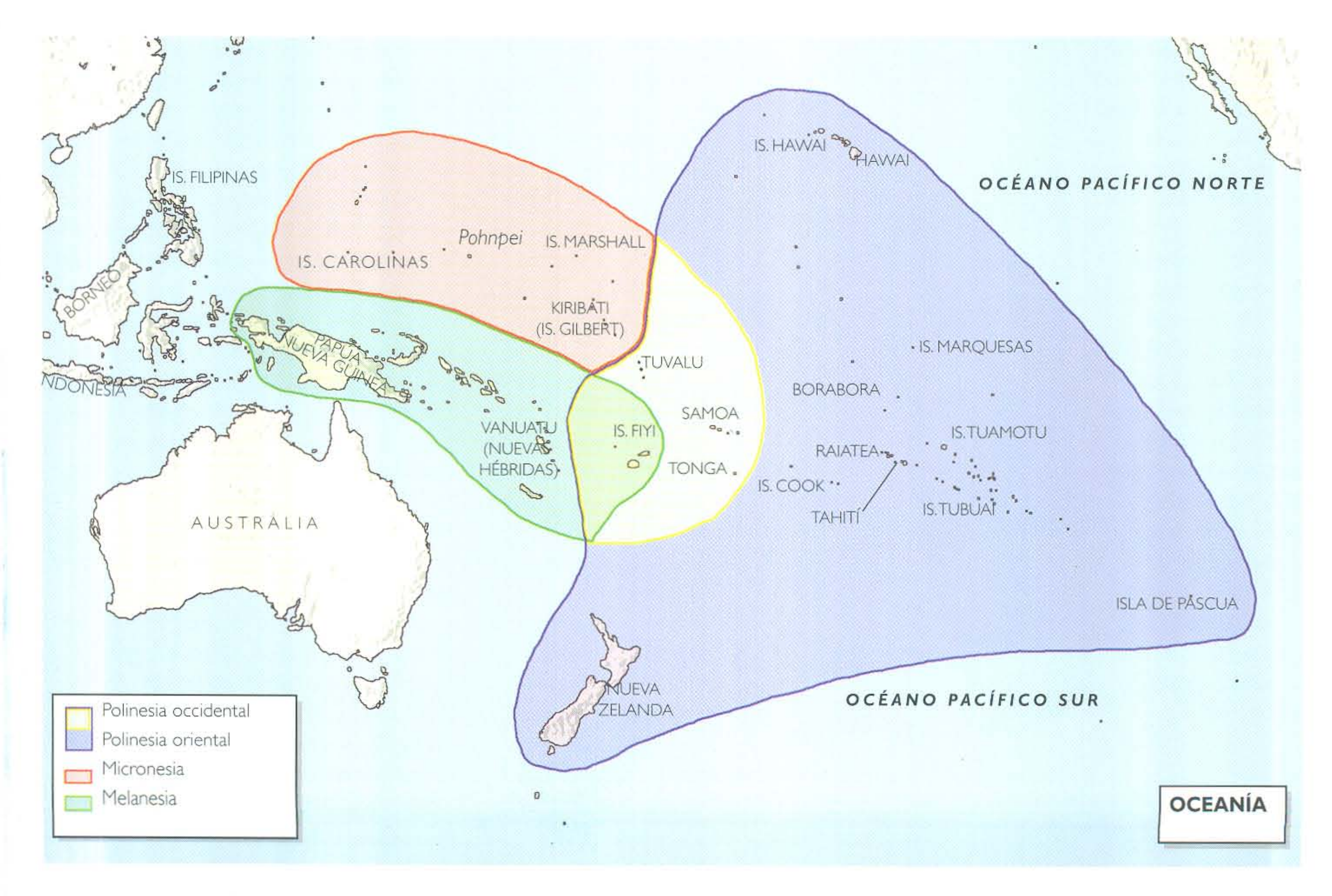
CULTOS Y COSTUMBRES

Los dioses más antiguos eran de la fertilidad o "de la tierra", y se les obsequiaba con los primeros frutos y otras ofrendas. Se desarrollaron importantes rituales, anuales o estacionales, y algunas familias, casi siempre dirigentes, proporcionaban sacerdotes para mantenerlos. En los "imperios" o esferas de influencia de la islas Tonga y Yap, estos rituales eran muy extensos y por lo general reunían a muchas gentes de la zona. Se desarrollaron cultos en torno a los dioses principales, vinculados seguramente con zonas comerciales y hegemonías dominantes. Algunos de los cultos polinésicos llegaron muy lejos. El de Ta'aroa (Tangaloa), más tarde sustituido por 'Oro, se extendía desde Raiatea por todos los archipiélagos de la Sociedad, Cook y Tuamotu, con su *marae* (altar) sagrado o lugar de encuentro, Taputapuatea. El culto de Rongo se extendió desde Mangaia a diferentes partes de Polinesia, e incluso llegó a las islas Gilbert. El de Tane, conocido en toda Polinesia oriental, se centró en Huahine, y seguramente se extendió desde allí, cuando un gran número de huahineanos zarparon hacia Tongatapu (invadida por los polinésicos orientales en el reinado de Tu'i Tonga Nui Tamatou) antes de embarcarse finalmente hacia Nueva Zelanda. El culto esotérico de Kiho o 'Io, sólo seguido por la casta sacerdotal en Polinesia oriental, ha provocado un sinfín de especulaciones.





▶ *Espíritu oceánico o demonio benévolo.*



REPRESENTACIÓN MÍTICA EN EL ARTE

EL GRAN ARTE MÍTICO en Oceanía era la talla de la madera, pero los motivos míticos también se inmortalizaban sobre piedra, marfil y jade. Para representar a los dioses se usaban también cuerdas trenzadas, tela de corteza, plumas, conchas y pelo de perro; los dioses solían tener forma de cometas, azuelas y artefactos ceremoniales. Los símbolos mitológicos se usaban también en tatuajes. Los objetos labrados variaban desde figuras grandes y elaboradas de dioses y mazas de guerra hasta palos y cuencos para uso doméstico. El labrado de la proa de las canoas era muy habitual en toda Oceanía, mientras que los dinteles ornamentales en las casas eran sólo típicos en Nueva Zelanda.

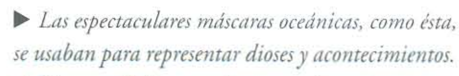
EL PULPO Y LA RATA

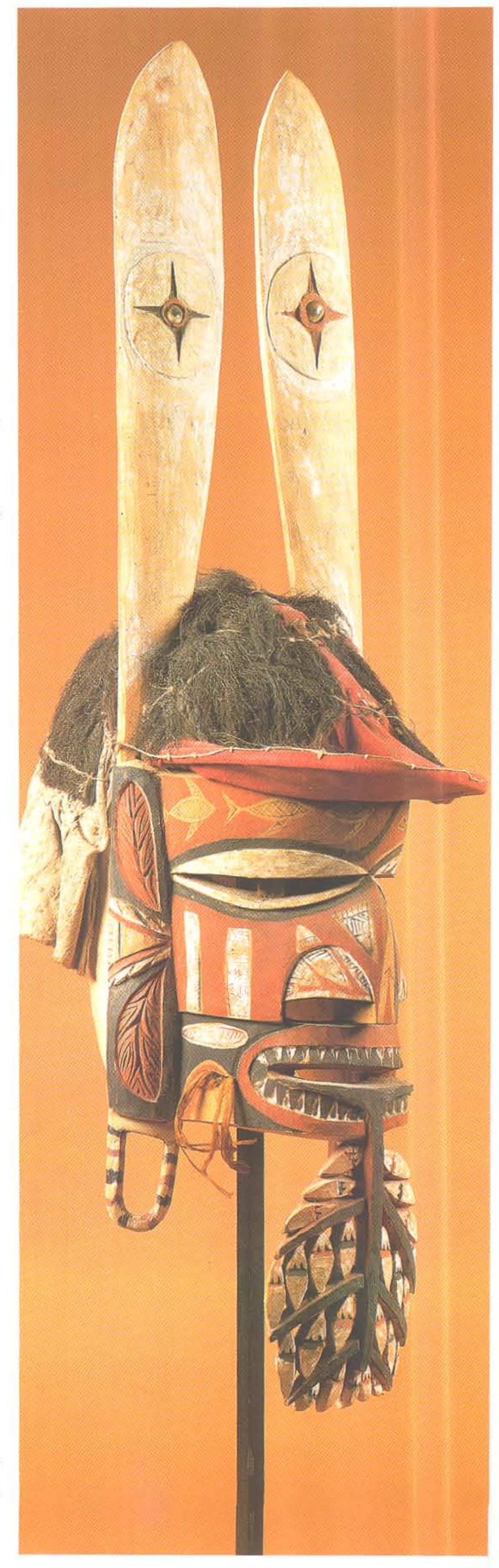
UN DÍA, TRES ANIMALES terrestres se unieron a una bandada de pájaros para viajar en una canoa. Cuando un martín pescador perforó un orificio en el fondo de la canoa, ésta se llenó de agua y se hundió. Todos los pájaros salieron volando. El pez volador los imitó, pero cayó al agua y vio que podía nadar. El cangrejo ermitaño cayó en los arrecifes y vio que podía moverse por ellos sin problemas. La rata, por el contrario, forcejeaba para no ahogarse cuando un pulpo que pasaba respondió a sus gritos de angustia y aceptó llevarla a la costa. La rata se negó a colgarse de los tentáculos y por ello trepó hasta la cabeza del pulpo, donde orinó y defecó sobre él. Como era tan caprichosa, no quiso saltar del pulpo y lo obligó a llevarla hasta tierra firme para no tener que mojarse los pies. Luego, la rata, pidió de mala manera al pulpo que oliera su propia cabeza. Al descubrir sus excrementos, el pulpo se encolerizó y es por ello por lo que tiene bultos en la cabeza y siempre ataca a ratas falsas usadas como señuelo por los pescadores.

DUKDUK Y *DEMAS*

EN MUCHAS SOCIEDADES melanésicas, los antepasados regresan durante las festividades de Año Nuevo o en periodos rituales bien marcados para elogiar o reprender a las gentes del lugar, bendecir las cosechas y presidir las iniciaciones.

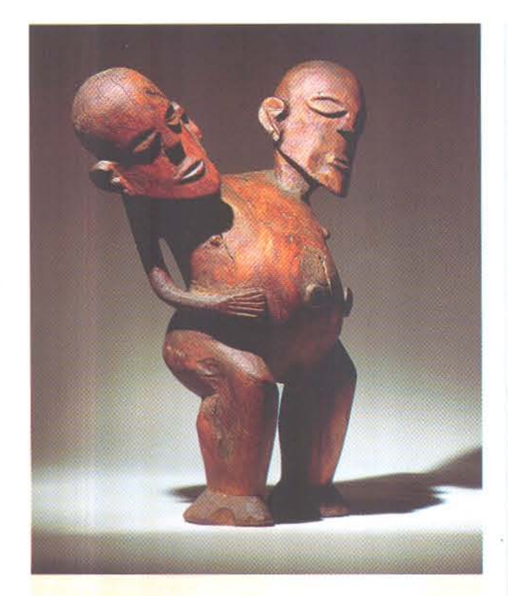
La sociedad secreta Dukduk de los tolai de Nueva Bretaña es famosa por sus máscaras distintivas o tocados, y es aceptada como una visita de los muertos. Los visitantes míticos enmascarados aparecen en Nueva Guinea, norte de Australia y Vanuatu, y los tocados suelen ser muy elaborados. Las estructuras tipo torre usadas por los *demas* de Irian Jaya, por ejemplo, pesan unos 45 kg y es frecuente que los portadores aguanten este peso durante todo el festival. Los tocados de palma tejida del *dema* cocotero miden unos 90 cm de largo con hojas cubiertas de arcilla roja, cocos de madera sujetos y raíces formadas por pajas largas tejidas en el pelo. El *dema* cocotero era el jefe de los espíritus amistosos, seguido del *dema* sagú, el *dema* canguro y los *demas* banana, boniato y tabaco. El maestro de ceremonias era Diwa-Zib, el gran *dema* de los cazadores de cabezas, el único que se frena de los excesos del alcohol y que no puede ser maldecido como los *demas* de las inundaciones, sequías, fiebres, hambre y guerra.





▶ *Las espectaculares máscaras oceánicas, como ésta, se usaban para representar dioses y acontecimientos.*

▲ *Figura tallada y gancho para colgar cráneos.*



cogió fuego de la diosa Mahuika, cuyas yemas de los dedos estaban incandescentes. Mahuika le dio la punta del dedo gordo del pie como astilla, pero se le apagó en un torrente y volvió en busca de otro. La diosa le fue dando todos sus dedos hasta que sólo le quedó uno. El último se lo lanzó con rabia, con la maldición de que incendiaría bosques, pero Maui pidió ayuda a los dioses de la lluvia. En algunos árboles quedaron suficientes semillas de fuego para poder luego obtenerlo a voluntad.

BESTIAS MÍTICAS

AUNQUE MUCHOS DIOSES oceánicos aparecieron en forma animal o de reptil, casi siempre eran antropomórficos. No obstante, en los mitos aparecen seres monstruosos o dragones. El más famoso es *taniwha* de Nueva Zelanda.

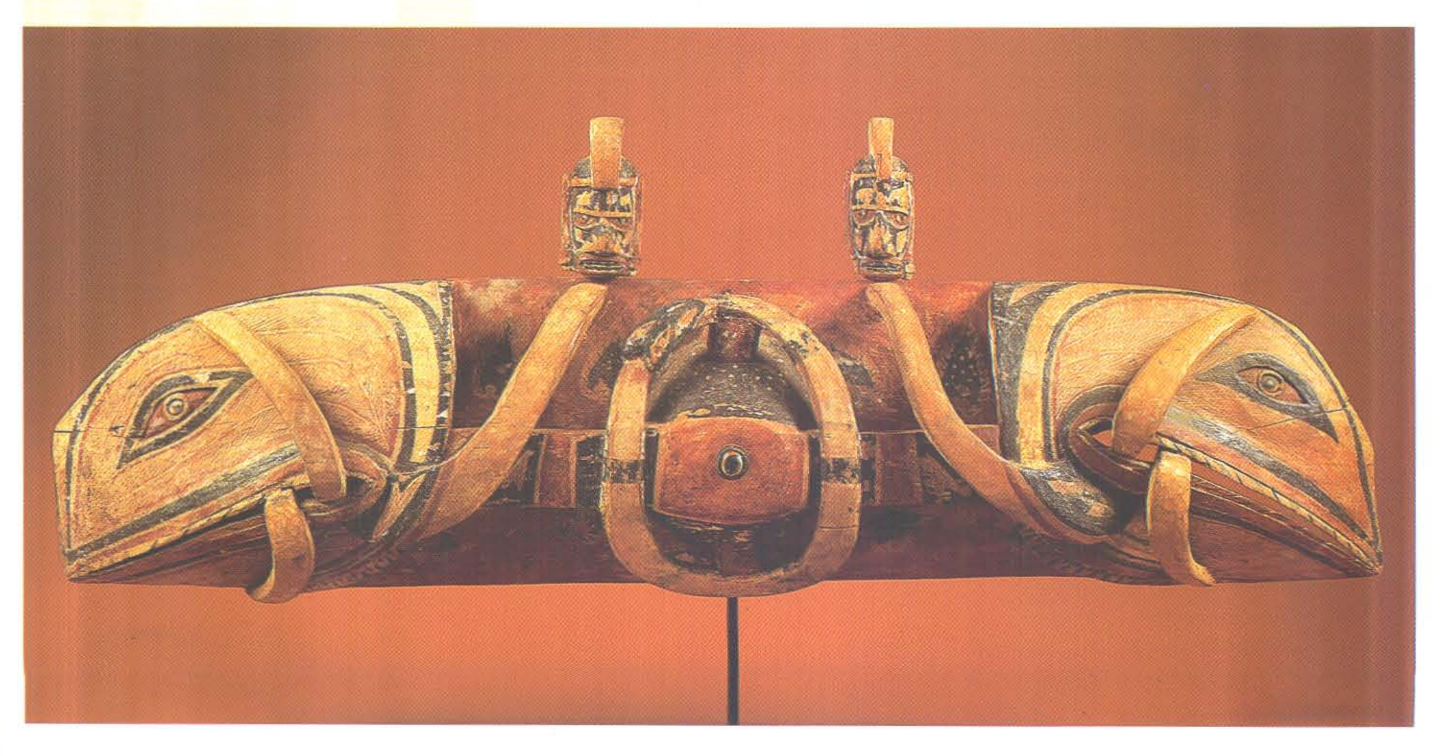
Los mitos *taniwha* derivan casi con toda seguridad de un recuerdo de Polinesia occidental donde, ocasionalmente, en condiciones climáticas anormales, podían llegar cocodrilos de agua salada y crear graves problemas. Otras bestias maoríes eran: *manaia,* con cabeza de pájaro, *kumi* con cabeza de bulldog, y el perro de Moko que devoraba hombres. Se cree que un dios de las aguas de Fiyi podía haber sido un reptil marino extinguido.

CHAMANES

EN TODO EL MUNDO OCEÁNICO, se creía que los dioses ancestrales y de otros tipos se comunicaban a través de médiums, personas de ambos sexos y de estatus social variado, que eran poseídos por un espíritu o dios, temblaban y hablaban con su voz. Se suponía que estos médiums eran capaces de viajar al mundo de los espíritus, curar enfermedades, cambiar de forma, levitar y volar a lugares distantes en un abrir y cerrar de ojos. En Polinesia, los médiums eran conocidos como "anclas de espíritus". Un mito de Samoa en el que aparece una paloma con nueve cabezas se refiere a un chamán (simbolizado por un ser alado) que tiene acceso a los nueve cielos de la mitología de Samoa. En otro mito, Maui tenía ocho cabezas, sugiriendo que el burlón más popular no era un completo experto. Tafaki, por el contrario, era un maestro chamán, parecido al irlandés Fintann, que había "trepado" al cielo más excelso en las leyendas maoríes. Adquirió muchas características del Dios cristiano, lo que sugiere que los narradores estaban influidos por las ideas de los primeros españoles o los pescadores de ballenas. Si los chamanes podían cambiar de forma, los dioses también aparecían en sus formas animales preferidas, sobre todo como tiburón o pulpo. Fehuluni, espíritu de Tonga, cambiaba regularmente de sexo para poder atrapar tanto a hombres como a mujeres.

◀ *Figura de madera de doble cabeza, seguramente usada en brujería.*

▼ *Estatua formada en torno a un "ojo del fuego" central, a su vez rodeado por una serpiente que se muerde la cola; los extremos son las cabezas del pez mítico.*



tarias de los dioses masculinos o espíritus maliciosos. Entre las diosas serpiente benéficas hay que citar a Kagauaha de San Cristóbal y la diosa pitón Niniganni de Nueva Guinea, que recompensaba con la fortuna a sus seguidores. Las diosas creadoras asesinadas solían ser la fuente de productos vegetales. Uti, de Mangaia, escudriñó la tierra en busca de alimentos y enseñó el arte de la pesca nocturna. Eran también corrientes los espíritus femeninos depredadores y caníbales, sobre todo en las islas exteriores de Polinesia. En las Marquesas, las *Vehine Hae*, o mujeres salvajes, siempre intentaban robar o raptar hombres vagabundos. Se dice que algunos espíritus vagabundos de Tonga o las Gilbert estrangulaban a los mortales con los que hacían el amor. Los mitos maorí, los de Tuamotu y Tahití hablan de diosas caníbales. Estas diosas depredadoras pueden explicar por qué los samoanos y tahitianos solían tener diosas guerreras. Nafanua, la principal diosa de la guerra de Samoa, fue considerada un hombre hasta que sus pechos quedaron al descubierto en una batalla. To'imata, 'Aitupuai y Mahufaturau eran tres doncellas guerreras que acompañaban a su padre 'Oro. Las diosas del volcán, como Pele en Hawai, compartían algunas de las características de la Diosa Madre y los espíritus malignos.

EL DIOS HIKULE'O

HIKULE'O DEIDAD ANCESTRAL de Samoa, era el gran dios de Tu'i Tonga o rey sagrado de las islas de la Tonga, al que se ofrecían los primeros frutos.

El dios habitaba en el mundo especular de Pulotu. Tenía una cola de reptil como el dios Dengei de Fiyi que rodeaba el Árbol del mundo y fue atada por sus hermanos para evitar que hundiera la Tierra. A veces aparecía como tiburón blanco.

Cuando el linaje de Tu'i Tonga pasó por dos mujeres, Hikule'o tomó una manifestación femenina y ahora es considerado como diosa en Tongatapu.

LA MALDICIÓN DE NAKAA

NAKAA ERA EL *IKAWAI* o mayor de los dioses de uno de los primeros grupos de habitantes de piel oscura de las islas Gilbert. Era el dios creador de ese pueblo. Creó a las personas, tanto hombres como mujeres, pero los dejó vivir separados en su isla de Boutu. Tanto hombres como mujeres tenían un único árbol en sus sectores respectivos.

El árbol de los hombres era *tarakaimaiu* y el de las mujeres, *tarakaimate*. Como Nakaa, su dios, los hombres y mujeres eran inmortales. Un día, Nakaa les anunció que se iba de viaje. Para seguir siendo inmortales y vivir para siempre, lo único que tenían que hacer era permanecer separados, los hombres en su parte del país y las mujeres en la suya.

Tanto los hombres como las mujeres sabían de la existencia del otro pero no entendían porqué Nakaa los mantenía separados y no les permitía verse. El viento, que cada tarde soplaba desde el lugar de las mujeres, llevaba el aroma de las *tabaa* (flores) del árbol femenino a los hombres, y cada vez que esto pasaba, los hombres pensaban en las mujeres y deseaban visitarlas.

Pronto, todos perdieron la cuenta de las lunas y de las estaciones y creyeron que Nakaa no iba a volver. Y el viento, que nunca cesaba de traer el aroma de las *tabaa* del árbol de las mujeres, siguió tentando a los hombres a aventurarse en el sector femenino. Tras otras varias lunas y estaciones, Nakaa regresó, para sorpresa de todos. Todo el mundo pretendió que nada había pasado.

Un día, Nakaa reunió a su pueblo y dijo: "Me habéis desobedecido y os habéis reunido, a causa de ello vuestro linaje ya no será inmortal, y pronto moriréis todos". La gente negó los hechos, pero Nakaa les dijo: "Es cierto, os habéis visitado y os habéis juntado, pues hay canas en vuestra cabellera, la piel se está arrugando, los dientes se estropean y vuestra salud empeora cada día... Ya no podéis permanecer más tiempo conmigo. Tenéis que partir, pero tendréis que elegir qué árbol os llevaréis con vosotros". Ellos eligieron el de las mujeres, el *tarakaimate*. Era el pandano.

"Habéis elegido mal, pero vuestro árbol os servirá de mucho. De su madera haréis casas; os dará frutos para comer; sus raíces os curarán cuando estéis enfermos y os proporcionarán gotas de agua cuando estéis en alta mar. Sus hojas os protegerán del sol, viento y lluvia, y cuando muráis y regreséis a mí, vendréis envueltos en esteras hechas con las hojas de pandano..."



▶ *Estatua de Avatea de Rurutu, el dios creador original de la Polinesia oriental.*

▲ *Un hermoso litoral rodea la mayor parte de Oceanía.*

1862, que anunció al mundo religioso que había descubierto una confirmación oral de la narrativa bíblica. Aunque el profesor Alexander de Hawai publicó el relato del diluvio, los estudiosos serios no lo aceptaron, tal vez no consiguiendo reconocer la universalidad del mito y el hecho de que, en los ciclos chamánicos, todos los diluvios se resumen en uno solo, como las hambrunas, guerras e incluso héroes que se funden y refunden al contar las historias. La confirmación de la autenticidad de los textos de Lawson la llevó a cabo un coleccionista alemán a principios de este siglo, que registró numerosos mitos y cantos relativos a catástrofes naturales, la mayoría de ellos en un dialecto arcaico. Aunque pocos de ellos sobreviven, lo que persiste es suficiente para mostrar la correspondencia con el texto de Lawson. El mito de las Marquesas sobre el último hogar en el norte que fue destruido por completo se corresponde a un mito moderno elaborado en la década de 1930 por un excéntrico viajero, el coronel James Churchward, que creía que todo el género humano se había originado en el continente hundido de Mu, la madre patria en el Pacífico.

MITOS SOCIALES – NUEVAS INSTITUCIONES

LOS MITOS SOCIALES fueron inventados o bien completamente transformados tras hechos sociales dramáticos. Después de guerras tribales no era infrecuente que un dios pacífico de la fertilidad se convirtiera en un dios de la guerra o en un dios de la guerra vencido para presidir un jardín. Con el colapso del gobierno de Tonga, de orientación samoana, en el siglo XVI y principios del XVII, se inventaron nuevos mitos para justificar el uso de la planta psicoactiva *kava*, como droga de control social. El mito de origen de Tu'i Tonga se inventó o reestructuró para reforzar el carácter sagrado del linaje gobernante. Al primer Tu'i Tonga no sólo se le atribuía un padre divino sino también un carácter sagrado al ser el hijo menor del dios reconstruido a partir de un desmembramiento chamánico.

En las islas de la Sociedad, cuando los seguidores de Tane fueron vencidos a principios del siglo XVIII, el dios de los juegos amorosos 'Oro sustituyó a su padre Ta'aroa como dios del firmamento y de la guerra. El culto a 'Oro dio origen a una nueva casta sacerdotal, la sociedad 'Arioi, que representaba las nuevas historias de los dioses y servía de cofradía cultural para asegurar la conformidad mitológica.



EL ORIGEN DE LA *KAVA*

EL HOMBRE FEVANGA visitó Tu'i Tonga e invitó a su jefe a visitarlo a él y a su esposa Fefafa en la isla Eueiki. La visita tuvo lugar durante una hambruna y no había nada que comer excepto una gran planta de *kape* con su raíz comestible tipo pimienta. El jefe Lo'au colocó su canoa para proteger la planta. Fevanga convenció a Lo'au para que extrajera la raíz que luego depositó en un horno de tierra junto con su hija leprosa Kavaonau. Cuando se le presentó la comida a Lo'au, éste no quiso comerse a la muchacha y en su lugar enterró por separado la cabeza y el cuerpo. Después de cinco noches, de la cabeza creció una gran planta de *kava* y del cuerpo, caña de azúcar. Lo'au ordenó a Fevanga que le trajera la *kava* y la caña de azúcar y dijo: "¡Kava masticable, una leprosa de Faimata, la hija de Fevanga y Fefafa! Trae un poco de fibra de coco para filtrarla, un cuenco para colocarla, alguien como maestro de ceremonias, unas hojas frescas de banano como receptáculo y alguien que gire el cuenco", y así se celebró el hecho de haber cocinado a la única hija para el recibimiento de los jefes.

LA MUERTE

EN LOS MITOS de la Melanesia, la muerte solía estar relacionada con la brujería. Es posible que el mito predominante fuera el regreso del espíritu a su tierra ancestral. En Fiyi, los espíritus debían recorrer un camino complejo. En muchas islas de la Polinesia, había un punto de salto en el extremo occidental de las islas principales donde el espíritu descendía al mar y luego emergía en el mundo especular. Mientras los dignatarios acudían a los cielos apropiados, la gente común tenía pocas esperanzas en el más allá y en Tonga se decía incluso que carecía de alma al haber sido creada a partir de insectos.

◄ *Tagaloa se venga de los viajeros poco respetuosos matándolos con un árbol del pan que se desploma.*



◀ *Las islas Fiyi.*

Hua'atua le regaló cerdos a Mahi que fueron compartidos con cuatro jefes y uno fue conservado con vida como rodillo sobre el que Mahi estiraría su barca *Hotu*. Mahi fue a Tahaa para comer cierto alimento, plantar corteza de papel, dar de comer a los cerdos y enrollar tela para su amigo en Tahití. Regaló una canoa doble, tela, plumas y perlas al rey Tamatoa a cambio de su nombre y de 17 objetos rituales que fueron compartidos entre Taramanini en Raiatea y Hua'atua en Afa'ahiti, y éste fue el origen de los actores que proceden de la casa de 'Oro en Raiatea.

MITOS PARACRÓNICOS

ES DIFÍCIL DATAR algunos mitos ya que los narradores suelen añadir material nuevo para que los oyentes comprendan mejor. En el caso de los ciclos chamánicos, las partes más antiguas conservan su formato original, mientras que el material nuevo puede sustituir pasajes relevantes. En el caso de ritos menos formalizados, como los "cuentos junto al fuego", el narrador tiene más libertad y muchos mitos oceánicos registrados desde la época colonial suelen tener detalles paracrónicos, que se refieren a botellas, ventanas de vidrio y otros artefactos introducidos que eran desconocidos en el pasado. El mito del sacrificio de Tagaloa, registrado a finales del siglo XIX por un jefe de Manu'a, puede tener una base tradicional, pero hay razones para cuestionarlo. Los lugares mencionados de Micronesia compartían administración alemana con Samoa en esa época, se habla de besos al estilo europeo y Tagaloa habla desde los cielos como Yavé. En esa época era habitual una historia de migración desde las islas Sonda a Hawai. De forma similar, un ensayo publicado en un periódico hablaba de la migración africana a Fiyi en la canoa Kaunitoni. La historia fue aceptada por mucha gente de Fiyi y ahora se cuenta como una reliquia amada de la mitología de estas islas.

MITOLOGÍA POSTCRISTIANA

CON LA INTRODUCCIÓN del cristianismo, primero en Micronesia en el siglo XVII, en Polinesia a finales del XVIII y en Melanesia en la década de 1830, se produjo una rápida conversión nominal a la nueva religión. La experiencia de contacto llevó a la formación de un cierto número de cultos sincréticos. En las islas de la Sociedad, surgió en 1826 un culto importante conocido como Mamaia, dirigido por "profetas" que decían estar poseídos por Jesús, san Juan Bautista, san Pablo y la Virgen María. En Tonga y Samoa, tras el contacto no tardó en producirse un resurgimiento del chamanismo, apareciendo varios chamanes poderosos que fueron considerados como "dioses vivientes". En la década de 1830 comenzó en Samoa un culto que recibió el nombre de su jefe médium, Siovili, con sacerdotes travestidos y posesiones por Jesús y espíritus samoanos. En Hawai e islas Gilbert aparecieron cultos de plumas. En toda Melanesia, sobre todo en el siglo XX, ha habido numerosos cultos de tipo tradicional, muchos de ellos relacionados con expectativas de cargamentos europeos enviados desde los cielos. Sobre todo en Papúa Nueva Guinea, islas Salomón y Vanuatu, estos cultos han introducido un buen número de nombres de nuevos dioses a partir de personajes indígenas legendarios o incluso del mismo presidente Johnson.

◀ *Las historias antiguas han sido fuente de inspiración de pintores, narradores y escultores durante muchas generaciones. Como las historias se han ido embelleciendo con los años, el arte se ha vuelto cada vez más espectacular.*

CULTOS CARGO

LOS DIOSES DE ESTOS CULTOS, si es que pueden llamarse así, eran en realidad muertos que regresaban o antepasados, ya que entre los maoríes, los "profetas" solían tener un estatus semidivino. Muchos de estos profetas, como Genakuiya de Buna, eran chamanes tradicionales capaces de visitar los reinos espirituales invisibles y que ahora decían visitar el paraíso cristiano y llegar hasta las puertas del infierno. La mayoría de los cultos eran milenarios, aunque, con frecuencia, Dios no era Yavé o Jesús, sino una deidad sincretista como el dios Kilibob del distrito de Madang, Nueva Guinea, en 1942. Otros cultos eran pura "costumbre" sin contenido cristiano. Incluso algunos de los líderes que usaban el lenguaje de los misioneros se referían en realidad al dios local.

Los mitos de las tierras altas de Nueva Guinea están sacados de relatos reales ofrecidos por las gentes del valle de Binumaria a los misioneros y anotados en sus diarios entre 1954 y 1992. El primero ayuda a explicar la doctrina que se tiende a llamar "cargo", pues la gente nunca había visto a los hombres blancos "pilotando un avión o un coche, haciendo la ropa que llevaba o colocando toda la comida en las latas". El segundo adapta el mito bíblico a la cultura local.

▲ *Bailarín maorí actual con la cara pintada, Nueva Zelanda.*

La cultura de los aborígenes australianos tuvo influencias tanto asiáticas como melanésicas. Durante 200 años como mínimo, los pescadores de Makasar, del este de Indonesia, realizaron viajes anuales a la costa de la Tierra de Arnhem en busca de las exóticas babosas marinas (*trepang*), consideradas como una exquisitez. Entre los yolngu del nordeste de Tierra de Arnhem, miembros del clan Warramiri de la *moiety* (clase matrimonial) Yirritja eran antes intermediarios entre los aborígenes locales y los de Makasar. Los comerciantes de Makasar usaban el título de rajá (rey) para los ancianos aborígenes que actuaban de agentes. A su vez, estos líderes controlaban el comercio con otras tribus aborígenes del interior.

No obstante, debemos tener cuidado en no ver sólo la mitología como una reliquia de la historia primigenia y una forma de preservar en el presente hechos que ocurrieron antes de la historia escrita. Un sistema mitológico es tanto una teoría del mundo como un retrato del pasado y permite explicar también cómo debe y puede comportarse la gente en el día de hoy. Concretamente, las compañías mineras actuales son las que se enfrentan a los efectos de los paisajes míticos de los aborígenes en sus intentos por conseguir concesiones mineras y de exploración en las tierras aborígenes. Los lugares sagrados validados por el conocimiento de la mitología, son un obstáculo al que se enfrentan estas compañías. La característica más típica de la mitología aborigen en la Australia actual es la forma en que las comunidades utilizan sus mitos para oponerse a los avances mineros.

INDONESIA
Contactos con comerciantes makasares
NUEVA GUINEA
Tierra de Arnhem nororiental
Influencia de temas míticos en Melanesia
Tierra de Arnhem
OCÉANO ÍNDICO
Kimberley
MAR DE CORAL
TERRITORIO DEL NORTE
Roca Ayers
Monte Connor
AUSTRALIA OCCIDENTAL
QUEENSLAND
AUSTRALIA DEL SUR
NUEVA GALES DEL SUR
Upper Swan River
Murray
VICTORIA
TASMANIA

Rutas de los primeros humanos (conjetural)
Elemento topográfico
Región desértica
Evidencia de primeros humanos, hace unos 40.000 años
Zona rica en mitología

AUSTRALIA

Por lo general, un grupo local conoce una parte del mito que narra la historia del ser creador mientras pasó por su zona. De este modo es preciso que los diferentes grupos se reúnan de forma periódica para poder llevar a cabo la recreación ritual y completa de todo el mito. Por ejemplo, en el centro de Australia, los dos héroes Mamandabari recorrieron grandes distancias; ningún hombre conoce el mito completo. Es preciso que los custodios de diferentes zonas se reúnan para representar el ritual Gadjari basado en este ciclo mitológico.

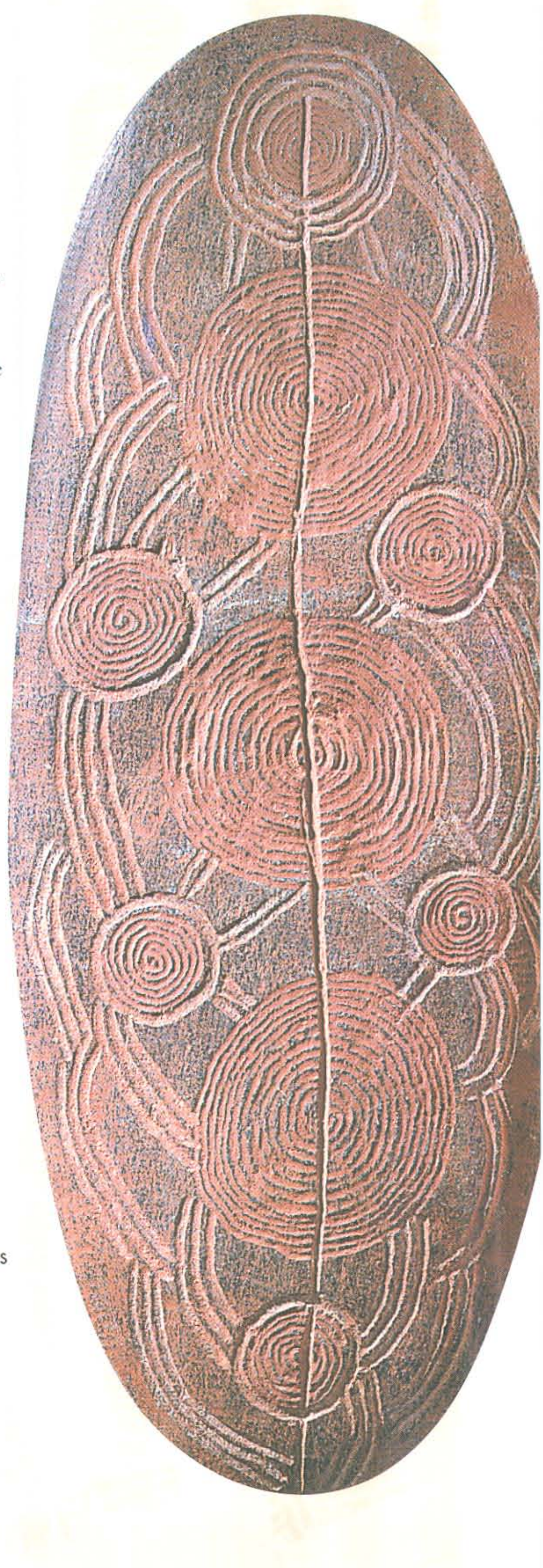
El concepto de totemismo es básico en la mitología aborigen australiana. De una forma muy general, es el uso de una especie natural o característica de ella como emblema de una persona o grupo. Cada clan tiene diversas especies y objetos totémicos que le son específicos y que le diferencian de otros clanes de la misma zona. Como todos los tótems están asociados con un lugar determinado, sus designaciones vinculan a una persona con una localidad concreta.

EL PADRE DE TODAS LAS COSAS

EN EL SUDESTE DE AUSTRALIA podemos hablar de un ser creador único, al que el antropólogo A. W. Howitt se refería como el "Padre de todas las cosas". Las gentes de la zona baja del río Murray, en el sur de Australia, lo llaman Ngurunderi; ascendiendo por el río Murray, se le conoce como Vayame, Daramulun y otros nombres. En otras partes de Australia, el principio femenino es también importante y cabe hablar de una Diosa Madre. En el nordeste de la Tierra de Arnhem, las dos hermanas Djanggawul reciben el nombre de "hermanas del sol": representan el sol y sus propiedades dadoras de vida.

EL MITO DE WAGILAK

EN EL PRINCIPIO de los tiempos, las hermanas Wagilak se dirigieron a pie hacia el mar, dando nombre a los lugares, animales y plantas que encontraban. Una de ellas estaba embarazada y la otra tenía un hijo. Antes de partir, ambas habían tenido relaciones incestuosas con hombres de su propia *moiety* (clase matrimonial). Tras el nacimiento del hijo de la hermana pequeña, siguieron su viaje y un día se detuvieron cerca de una poza de agua donde vivía la gran pitón Yurlunggor. La hermana mayor contaminó el agua con su sangre menstrual, lo que enfureció a la pitón, que salió de la poza y provocó un gran diluvio y una inundación global, engullendo después a las mujeres y a sus hijos. Cuando la pitón se irguió, las aguas cubrieron la superficie de la tierra y su vegetación. Cuando se tumbó de nuevo, la inundación desapareció.



◀ *Figura femenina aborigen que representa diferentes seres sagrados en diferentes clanes.*
▶ *Los discos sagrados representan el espíritu inmortal; los trazos, un lugar sagrado.*

LA BRAMADERA

UNA BRAMADERA es un trozo oblongo, ovalado, de madera, que suele estar grabado con dibujos sagrados. Se ata a una cuerda y se gira en el aire, por encima de la cabeza. Se dice que el fuerte ruido que provoca es la voz del antepasado masculino que viene a devorar a los iniciados de este sexo. El objetivo es asustar a los muchachos y exponerlos al poder del culto. Más tarde, cuando entran en la vida ritual, a los chicos mayores ya se les revela el secreto de la bramadera.

ANTEPASADOS

OTRO ASPECTO de esta actividad mítica es que los cuerpos de los creadores ancestrales también quedan fijados en el paisaje. Entre los aranda del desierto central, por ejemplo, estos seres ancestrales dejaron partes de su cuerpo en los lugares por los que viajaron. Una mujer casada, ocupada por la búsqueda diaria de alimento, puede sentir un dolor dentro de su cuerpo que reconoce como un signo inicial de embarazo. Más tarde mostrará a su marido el lugar exacto en que tuvo esa sensación. Tras consultar con los ancianos jefes de su propio clan, el hombre averigua qué antepasado original totémico vivía en ese lugar o bien lo visitó durante uno de sus diversos viajes. De ahí se concluye que este antepasado totémico ha sido el causante del embarazo de la mujer, ya sea entrando en su cuerpo o bien girando una pequeña bramadera a la altura de sus caderas y provocando los dolores que la alertaron. Cuando el niño nace pasa a pertenecer al tótem de su antepasado.

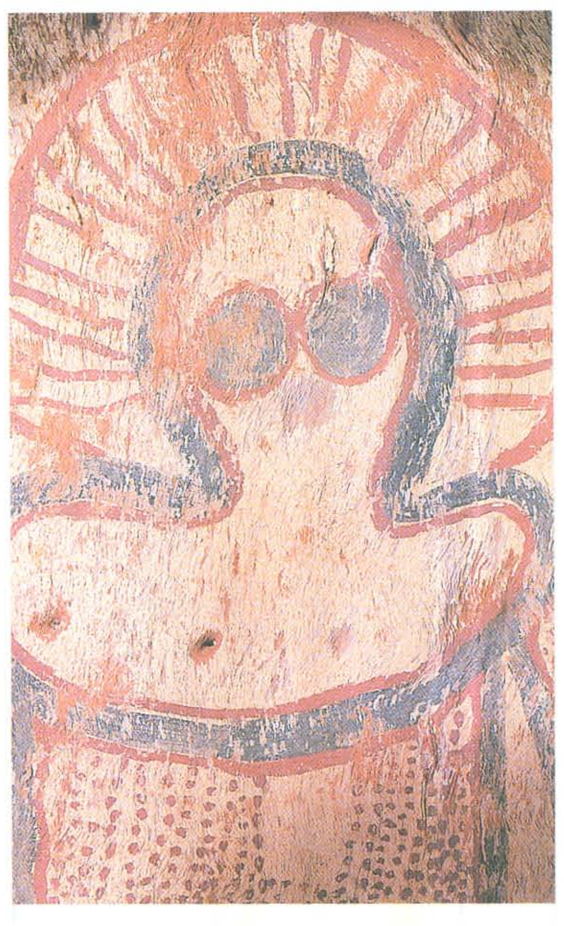
La relación que existe entre mito y ritual es básica en la vida ceremonial de los aborígenes de Australia, y para su representación gráfica a través de varios medios visuales, sobre todo pintura y talla. Para simplificar un poco las cosas, puede decirse que los mitos ofrecen el marco idóneo para la acción ritual, a través de la cual la gente intenta mantener vivas la creatividad ancestral y la fertilidad, a la vez que trabajar a favor de grupos humanos coetáneos.

MITO DE CREACIÓN DE LOS UNAMBAL

EN EL NOROESTE DE AUSTRALIA, los unambal dicen que, al principio, sólo existía el Cielo y la Tierra. Ungud, el creador, vivía bajo tierra, en forma de una gran serpiente pitón. Ungud se asocia tanto con la tierra como con el agua. Wallanganda, el Cielo, se asocia con la Vía Láctea. Se supone que Wallanganda creó todo, pero fue Ungud quien hizo que el agua discurriera en las profundidades y la lluvia cayera, y así es como la vida comenzó en la Tierra. Juntos, Wallanganda y Ungud crearon todo.

No obstante, los actos de creación sólo ocurrieron de noche, cuando los dos seres soñaban. Ungud se transformó en los seres que soñaba, mientras que Wallanganda soñaba a su vez sus seres creados. Mediante una fuerza espiritual, Wallanganda proyectó estos seres soñados en dibujos rojos, negros y blancos, cuyas imágenes, según los unambal, aún pueden hallarse en cavernas y rocas.

En la Tierra de Arnhem, los creadores, Djanggawul y Wagilak, fueron responsables de crear y nombrar todas las especies y lugares del paisaje. También colocaron emblemas sagrados, *rangga*, en pozas de agua. Los *rangga* son recreados por los seres humanos vivos en calidad de anexos de las nuevas representaciones rituales de estos actos primordiales de creación mítica.



WANDJINA

LOS WANDJINA son seres espirituales del clan de la región de Kimberley, en Australia Occidental. Se les considera seres creadores, cada uno de los cuales es responsable de formar una parte del paisaje, con sus animales y sus plantas, así como otras características topográficas significativas. Los Wandjina fueron los primeros habitantes. Cada uno de ellos entró en una gruta, se tumbó y murió una vez finalizada su actividad creativa. Las pinturas rupestres de los Wandjina que es posible ver hoy en día son consideradas como una encarnación literal de estos seres ancestrales. Aún son visitadas por los aborígenes actuales para pedir una mayor fertilidad de las plantas y los animales que constituyen su alimento.

◀ *Tablero de madera grabado, de carácter sagrado.*

▲ *Los Wandjina son seres ancestrales del mar y del cielo.*



▶ *Canguros, ilustración sobre corteza del tipo rayos X.*

EL CUCLILLO *GUWAK*

EL MOTIVO DE LA PINTURA de los artistas yolngu Banapan Maymuru es el viaje mítico de *guwak*, el cuclillo. La pintura está ubicada en Djarrapki, un lago salobre entre las dunas de arena del golfo de Carpentaria, justo al norte de la bahía Blue Mud, en el nordeste de la Tierra de Arnhem. Dos *guwak*, dos zarigüeyas, dos emús y otros seres creadores (*wangarr*) salieron desde un lugar en el país de Ritharrngu.

Cada animal recogió alimento para sí. La zarigüeya se puso a hilar su pelaje en forma de cuerdas. Al cabo de un rato, el *guwak* le dijo que parase. Estas cuerdas, que tenían distintas longitudes según los sitios, fueron entregadas a los miembros humanos del clan de los diferentes lugares donde los animales creadores acamparon y hallaron alimento. Se convirtieron en objetos sagrados y rituales del clan.

En algunas versiones, el viaje se acabó en Djarrapki. Allí hallaron un paisaje sin accidentes, pero a través de sus acciones llegaron a formar las rasgos topográficos que tiene ahora. La pintura muestra las zarigüeyas a los lados y los cuclillos en el centro, uno frente al otro. Sobre sus cuerpos se alzan los árboles de anacardo donde cada noche se alimentaban de sus frutos. Los emús aparecen en el centro, dorso contra dorso, bajo el anacardo con su vegetación esparcida.

COMPONENTES DE LA MITOLOGÍA

LA MITOLOGÍA AUSTRALIANA tiene tres componentes: el primero es el cuerpo de la mitología misma, considerado como un conjunto de las historias. El segundo es el sistema de dibujos gráficos que representa los hechos narrados en los mitos. El tercero es el país, cuya creación y rasgos distintivos son explicados por los mitos y artes visuales. El mito está siempre localizado: el conocimiento y el control de un episodio mítico, así como todo el complejo ritual-artístico que lo acompaña, queda siempre restringido a los custodios actuales de los lugares explicados en términos religiosos y cosmológicos por el mito.

Los cantos, la forma habitual de recitar los mitos, se centran en palabras clave y referencias que en sí mismas están vinculadas a lugares específicos de la zona. Los cantos ayudan a recordar detalles relativos a la historia sagrada del lugar en cuestión.

LA MADRE Y EL PADRE DE TODAS LAS COSAS

TODAS LAS RELIGIONES ABORÍGENES consideran la fertilidad como un elemento básico, y es habitual que las capacidades sexuales de hombres y mujeres sean el centro de intentos más amplios de mantener la naturaleza regenerativa del cosmos. En partes de la Australia aborigen, aparecen seres creadores tanto de sexo masculino como femenino. En el noroeste y nordeste de Australia, los héroes culturales masculinos son las figuras míticas más importantes. En el sudeste hay un único gran héroe: Baiame, Bundjil, Ngurunderi, etc., y también es de sexo masculino.

Pero en el centro del país, en el desierto central, el Territorio del Norte y en la Tierra de Arnhem, la figura femenina es la dominante. El ciclo mítico ritual de Gunabibi se centra en torno a la "Anciana", una figura que también domina en las zonas de los ríos Roper, Macarthur y Victoria. Es conocida como Kunapipi, Mumuna, Kliarin-Kliari. Se dice que es fuente de vida, tanto entre los hombres como en la naturaleza. La Anciana se halla unida a ritos de fertilidad centrados en torno a la serpiente Arco Iris. Se dice que la serpiente se "abrió camino" en el vientre femenino para que los espíritus ancestrales puedan vivificar a los humanos actuales al nacer.

EL HACEDOR DE LLUVIA, ATAIN-TJINA

ENTRE LOS ARANDA del desierto central, el creador mítico, Atain-tjina, era el hacedor de lluvia más importante. Su tótem era el *murunta* o serpiente de agua. Levantó su campamento en una costa lejana junto con otros jóvenes también hacedores de lluvia.

Atain-tjina se dedicó a perseguir a estos jóvenes, a los que acabó capturando, y los lanzó al mar, donde serían engullidos por una serpiente de agua gigantesca. Al cabo de dos días, Atain-tjina ordenó a la serpiente que vomitara los cuerpos de los jóvenes en forma de humo.

Mientras estaban dentro del cuerpo de la serpiente, los jóvenes se apoderaron de algunas de sus escamas, de color blanco. Al ser liberados, uno de los jóvenes se desplazó a una zona de llanura y allí frotó la escama contra una piedra. En ese momento, el joven se convirtió en nube y ascendió al cielo. Desde allí se dio la vuelta y dejó que su cabello colgara en forma de lluvia. La lluvia llegó hasta la tierra. El joven lanzó más escamas que había cogido del cuerpo de la serpiente y éstas se convirtieron en destellos luminosos.

El espíritu de Atain-tjina abandonó luego su cuerpo durmiente y se elevó a los cielos como arco iris. El joven nube sujetó el arco iris y lo ató a su cabeza. Viajaron juntos hacia el oeste y la lluvia cesó. Ésta es la razón de las largas sequías que sufre Australia central. Siguieron hasta que Atain-tjina lanzó otro joven al mar y comenzó de nuevo el ciclo.



◄ *Tablas labradas de antepasados.*
▼ *Gentes de la tribu malaya.*

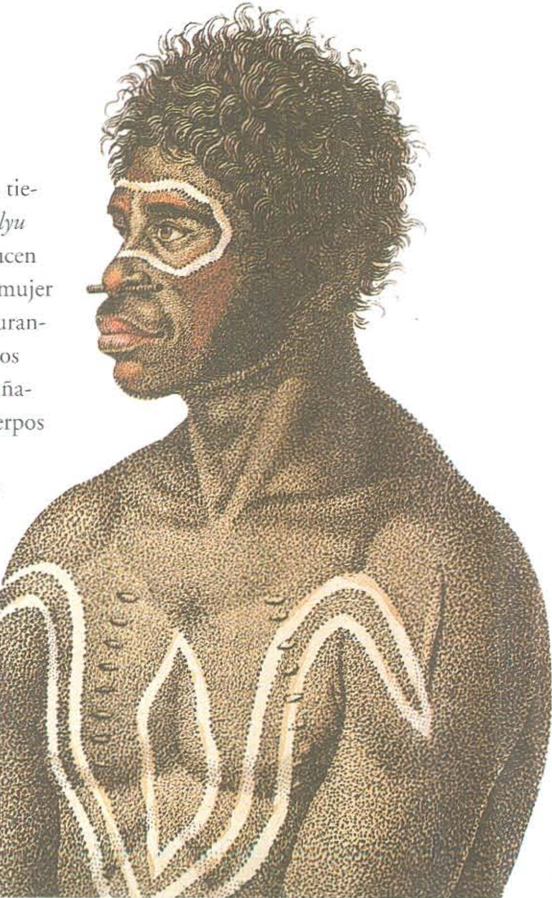
DIBUJOS WALBIRI

LOS WALBIRI del centro de Australia tienen varias categorías de dibujos. *Yawalyu* son dibujos de mujer y sólo se reproducen sobre los cuerpos de las mujeres. Una mujer recibe una visión del dibujo *yawalyu* durante un sueño, pero puede pasar sus propios dibujos a sus hijas. Lo ideal es que las cuñadas pinten sus propios dibujos en los cuerpos de las otras. Se supone que los dibujos fomentan la fertilidad y el atractivo sexual de las mujeres.

Una clase paralela de dibujos son los llamados *ilbinji* por los walbiri; son masculinos y se supone que fomentan el atractivo sexual del hombre. Los motivos recurrentes son el emú y otras aves, a causa de su significado fálico, y también el fuego, porque el humo se usa para atraer a una mujer.

Hay otros dibujos masculinos de mayor importancia ritual que se denominan *guruwari*, de los cuales se dice que son la manifestación primaria del poder ancestral. Se pintan sobre el suelo, sobre tableros *tjuringa* y piedras, y también sobre armas.

Estas representaciones están estrechamente ligadas al sentido del tacto. Las mujeres walbiri acompañan una historia con dibujos iconográficos trazados en la arena sobre la que están sentadas, lo que constituye una versión paralela, a través de signos, de la historia verbal.





LOS DJANGGAWUL

LOS TRES DJANGGAWUL, un hombre, su hermana mayor y su hermana menor, todos de la *moiety* Dua, estaban viviendo en la isla de Bralgu frente a la costa de la Tierra de Arnhem.

El hombre tenía un pene alargado y sus dos hermanas tenían clítoris también alargados. Mientras caminaban por la tierra, estos miembros iban dejando surcos en el suelo. El pene del hermano y los clítoris de las hermanas eran como bastones *rangga* sagrados. El hermano levantaba los clítoris de sus hermanas del camino y copulaba con ellas; en ese momento, no había prohibiciones contra las relaciones sexuales con personas de la propia *moiety*.

Habiendo dejado sueños en la isla de Bralgu, cargaron su canoa y partieron hacia el continente. Mientras remaban, pusieron nombre a varias criaturas, como *lindaridj* (periquito), *damurmindjari* (pato salvaje), *djandja* (goanna) y dejaron sueños en los lugares visitados. El hermano hizo pozas de agua introduciendo su bastón *rangga mauwalan* en el suelo, para que pudiera fluir el agua en esos lugares.

Siguieron viajando. En Nganmaruwi, la hermana mayor resultó estar embarazada. El hermano colocó su dedo en su vagina y salió un niño varón. Fue muy cuidadoso, pues si la hubiera abierto demasiado, hubiera salido mucha gente, ya que había muchas personas en su útero.

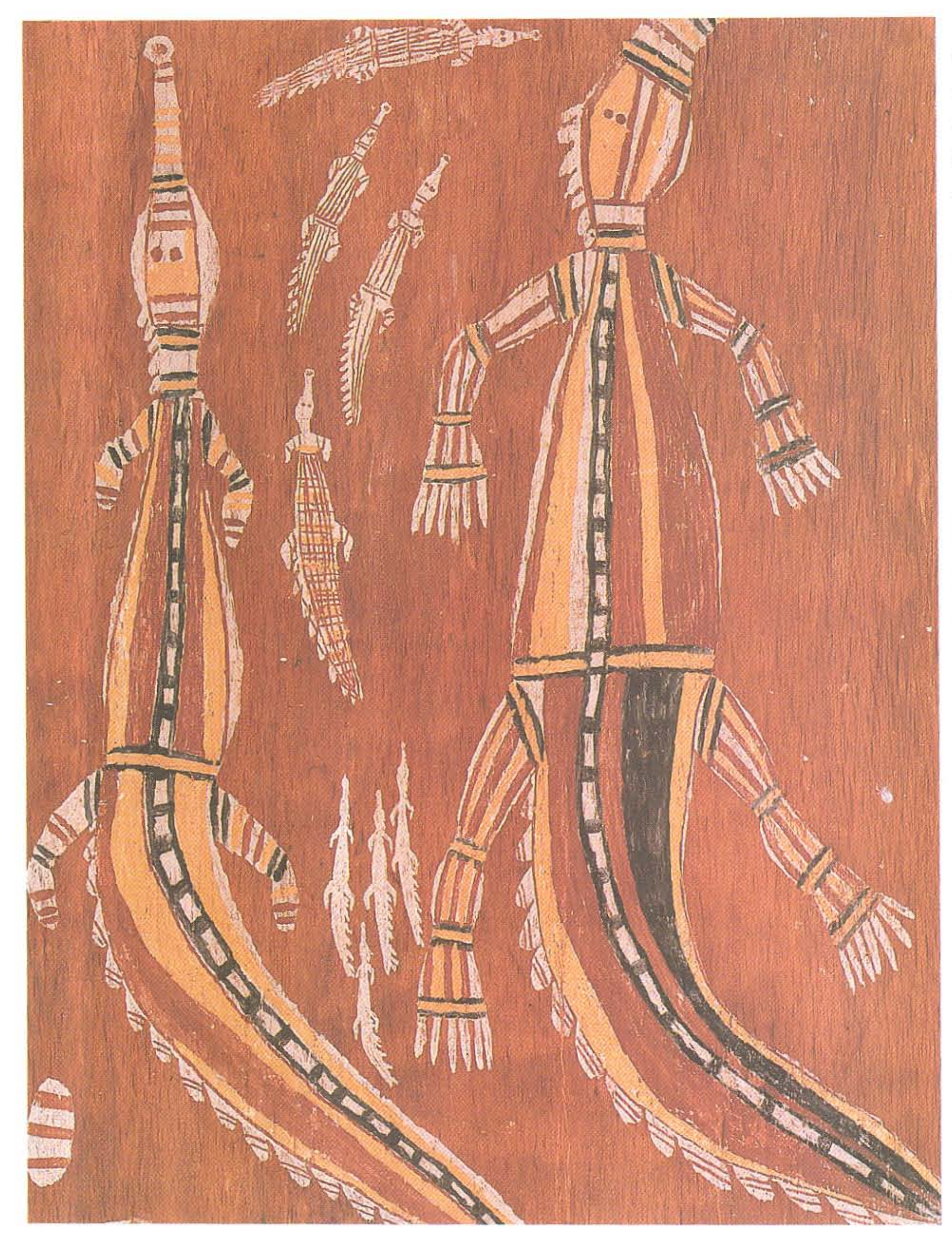
Siguieron viajando, dejando objetos sagrados, y el hermano perforó más pozos con su bastón *rangga*. Vieron diversas criaturas y les dieron nombre. Continuaron arrastrando su pene y clítoris por el suelo y las mujeres quedaron preñadas. Nombraron otros seres y dejaron más sueños, pero evitaron los lugares de la *moiety* Jiritja. Dejaron emblemas sagrados *rangga* mientras iban viajando y dieron nombres "internos" (secretos) y "externos" (públicos) a las cosas mientras se las iban encontrando.

El hermano siguió introduciendo su dedo en la vagina de su hermana para que salieran los bebés, cada vez más profundamente, hasta que al final introdujo toda la mano, luego el brazo entero, y muchos niños fueron saliendo a la luz. Estas gentes fueron los antepasados de los diversos grupos lingüísticos (*mada*) de la Tierra de Arnhem.

JULANA Y NJIRANA (DESIERTO OCCIDENTAL)

MIENTRAS UN HOMBRE llamado Njirana deambulaba, su pene, Julana, se separó de él. Asustó a las Siete Hermanas, las Minmara, girando una pequeña bramadera en un intento de atraer a una de ellas. Otra vez, y desde otra dirección, Njirana oyó a una mujer llamada Minma Mingari que estaba orinando. Julana entró en la mujer, pero ésta se levantó y cantó para que los perros mordieran el pene de Njirana. Cuando lo hicieron, Njirana contrajo el pene, pero los perros siguieron atacando el órgano y la mujer también hasta que éste se retiró. Llegaron a Anmangu donde todos se convirtieron en piedras grandes.

▲ *Varias criaturas, incluyendo el pato salvaje, recibieron su nombre de los tres Djanggawul.*



TÉCNICAS DE PINTURA

EN EL OESTE DE LA TIERRA de Arnhem, el estilo de pintura conocido en la actualidad como "de rayos X" se halla muy desarrollado. Las obras muestran la elaborada anatomía interna de personas y animales: en este último caso, suelen indicar las partes comestibles del animal.

Una variante interesante de esta técnica en la Tierra de Arnhem occidental es la llamada *rarrk*, reservada para representaciones de seres ancestrales. Muestra los órganos internos de los cuerpos de estos seres, pero a la vez son también rasgos del paisaje. Aquí nos encontramos con una inversión artística. En lugar de que los seres ancestrales dejen partes de sus cuerpos para crear el paisaje, las pinturas muestran el paisaje "dentro" del mismo antepasado, como si la tierra formara parte de su composición corporal. Esta técnica se asocia especialmente con las ceremonias Mardayin, donde se muestra la relación entre una persona y sus tierras del clan.

Las pinturas yolngu sobre corteza del nordeste de la Tierra de Arnhem utilizan tanto los dibujos geométricos, de forma similar al círculo, punto y líneas de Australia central, como dibujos figurativos, parecidos a las representaciones naturalistas del arte de Tierra de Arnhem occidental. Tienen dos tipos de significado. Pueden referirse tanto a hechos mitológicos como a rasgos del paisaje, aunque pueden representar también a ambos. Las pinturas, por tanto, tienen una doble función: aluden tanto a hechos míticos como al mapa geográfico de la tierra.

H

PINTURAS SOBRE CORTEZA

EN 1959, EN LA ISLA DE ELCHO, frente a la costa del nordeste de la Tierra de Arnhem, se expuso públicamente delante de la iglesia una colección de objetos sagrados y pinturas sobre corteza de carácter altamente secreto. Fue un intento por parte de los líderes aborígenes de mostrar a la sociedad blanca que ellos disponían objetos y dibujos de una gran fuerza y que estarían dispuestos a compartirlos si la sociedad europea hiciera lo propio. Era una forma de los aborígenes de pedir reconocimiento, ayuda y asistencia en su lucha por la supervivencia de su cultura en un estado euroaustraliano.

MATRIMONIOS MIXTOS

LOS RÍOS MURRAY Y DARLING cubren gran parte de Nueva Gales del Sur, norte de Victoria y este de Australia del Sur, y fueron un foco importante en la vida aborigen tradicional, así como una vía a través de la cual se propagaron los mitos, los objetos y el comercio.

Distintos grupos aborígenes de la región Murray-Darling han registrado historias de halcones y cuervos. Por lo general son los nombres de los dos *moieties* o mitades de la sociedad. Se representan como criaturas antitéticas, siempre en conflicto, que acuerdan hacer la paz en algunos casos y como resultado de lo cual, las gentes se dividen en dos grupos y comienzan los matrimonios entrecruzados.

▲ *Esta bonita pintura sobre corteza muestra dos cocodrilos con sus crías y huevos.*



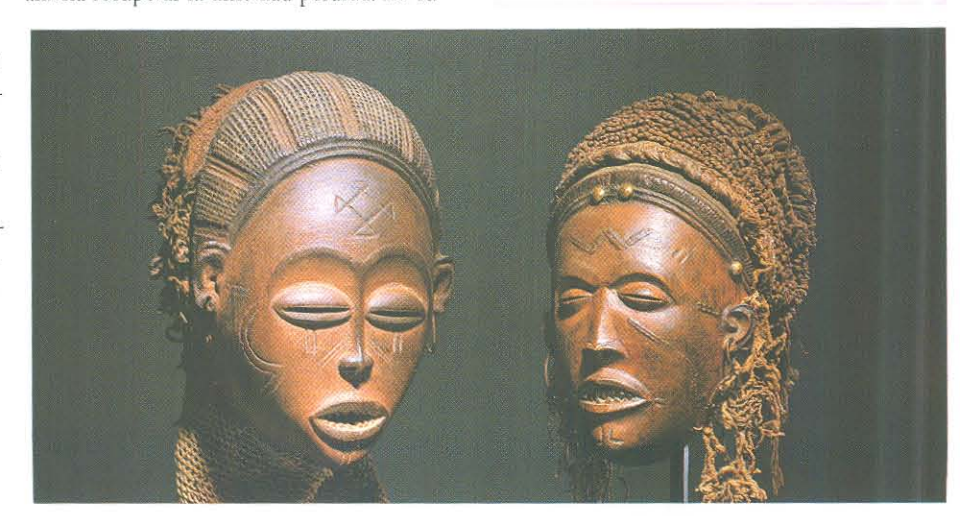
naturaleza. La superación del caos y la ordenación del mundo es nuestra promesa y nuestra esperanza, pero el burlón divino y el burlón profano, siempre amoral y dispuesto a oscurecer el orden con el caos, forman también parte de nosotros.

MITO Y METÁFORA

EL MITO ES UNA METÁFORA constante de lo que el hombre puede llegar a ser, al pasar del caos de su vida a una especie de orden eterno. Es una forma de ritualizar su vida cotidiana, es un vínculo con los dioses. Pero mientras exista este deseo de orden, existe también el peligro de anhelar la unidad con Dios, el regreso a la Edad de oro, lo que significa una pérdida del libre albedrío. Los mitos suelen comenzar con una escena doméstica familiar, que la audiencia pueda entender fácilmente: un acto humano violento, la persecución de un novio o una novia, alguien atacado. De estos hechos, con frecuencia antisociales, surge una nueva vida. La atrocidad tiene un sentido porque representa el caos; por el contrario, la creación resultante representa el orden. El ser humano anhela recuperar la unicidad perdida. En su interior se desencadena una batalla: el deseo de unicidad por una parte y la demanda de independencia por otra. Esta lucha se intensifica al acercarse a la edad actual, y el hombre lo ve reflejado sobre todo en los personajes del *trickster* y el héroe, donde se perpetúa la lucha entre una humanidad con voluntad propia y un regreso indiferenciado a la divinidad. Esta unidad con lo divino se va perdiendo a medida que cobra más importancia el mundo actual, y el burlón profano se convierte en el espectro de lo que hombres pueden llegar a ser si se alejan de Dios: la amoralidad de la indiferencia.

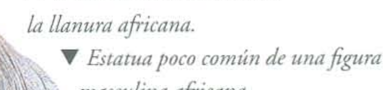
MITOS Y CUENTOS

EL MITO PUEDE APARECER en el núcleo de todas las historias, incluyendo los cuentos y los relatos épicos. En un relato ekoi (Nigeria), una oveja da generosamente la comida de su granero a sus vecinos, pero, cuando vende su granja para conseguir una piedra brillante de serpiente, esos mismos vecinos se niegan a darle de comer diciéndole que es absurdo cambiar una granja por un objeto de ese tipo. Muriendo de hambre y de pena por la actitud de sus vecinos, la oveja regala la piedra brillante a Efflon Obassi, cuando el dios se va al Cielo. Éste coloca la piedra en una caja con una tapa: cuando brilla hay luna llena, un símbolo de la generosidad de la oveja, pero una vez al mes, la tapa se cierra y no hay luz, sugiriendo el malestar de los dioses por las actitudes egoístas de los vecinos de la oveja.



▶ *Se creía que los dioses tenían un carácter ambivalente.*





EL DIOS DUAL

PARA DRAMATIZAR Y SIMBOLIZAR las fuerzas activas durante el primer periodo de creación, Dios es a menudo representado como una figura compleja y ambigua, tanto creadora como destructora, dos fuerzas opuestas en un único ser, con capacidad para reflejar el proceso de transformación de esta época.

Gulu (ganda: Uganda) es uno de esos dioses creadores. Tiene una hija, Nambi, que representa su lado creador, y un hijo, Walumbe, que simboliza su lado destructor. Nambi se casó con el primer hombre, Kintu, y trae la vida al mundo, mientras que su hermano, Walumbe, trae la muerte. Kintu y Nambi se niegan a compartir sus hijos con Walumbe y entonces éste comienza a llevarlos hacia la muerte.

RELACIÓN ENTRE CIELOS Y TIERRA

INICIALMENTE HABÍA RELACIÓN entre Dios y los mortales creados, entre la morada divina y el hogar terrenal de los hombres. Había comercio entre los cielos y la tierra. La hija de Dios podía visitar la tierra y caminar entre los hombres. Y éstos podían ir a los cielos y visitar y estar con los dioses. El dios creador se desplazaba a la tierra, trayendo nueva vida, reformando y perfeccionando el lugar que había creado. Se encontraba con los seres humanos, vivía entre ellos y éstos eran sus hijos. Les enseñaba, los castigaba y los recompensaba, en un esfuerzo por ordenar el lugar que había creado.

Las primeras conexiones estaban presentes, aunque no siempre eran seguras. Una diosa se arqueaba sobre la tierra, vigilándola y protegiéndola. Las cadenas, hilos, cuerdas, redes y árboles servían para conectar cielos y tierra, y Dios y los hombres permanecían bastante próximos entre sí. Wulbari (krachi: Togo), el dios creador, envió hombres y mujeres a la tierra por medio de una cadena. Para los holoholo (República Democrática del Congo y Tanzania), un árbol gigantesco unía el cielo y la tierra. Una anciana (ronga: Mozambique) vio una cuerda que se desenroscaba de una nube. Subió por ella y se encontró en un lugar sobre el cielo, en una tierra similar a la suya. Cuando el alma abandona el cuerpo (berg damara: Namibia) toma un camino ancho que conduce al pueblo de la máxima deidad, Gamab, en los cielos.

▲ *Un árbol solitario domina la llanura africana.*

▼ *Estatua poco común de una figura masculina africana.*



LA LUCHA ENTRE DIOS Y EL HOMBRE

EN LA TIERRA CONTINÚA la lucha primigenia entre las fuerzas del bien y del mal, mientras el hombre hace esfuerzos por recuperar y mantener su contacto con el cielo. En la vida de los hombres se filtran seres fantásticos y sobrenaturales, que reflejan los conflictos internos cuando los hombres se esfuerzan por hacer valer la mejor parte de su naturaleza. En sus vidas cotidianas, en sus ritos de paso, en sus relaciones sociales, los hombres mantienen una lucha con Dios, y los seres fantásticos y sobrenaturales se convierten en los exponentes de sus escaramuzas diarias y sus transformaciones resultantes.

Los héroes son figuras emblemáticas de la lucha temporal y en su interior contienen tanto las cualidades positivas, divinas, como las negativas. En los cuentos, los hombres y las mujeres intentan restaurar la armonía perdida a través de los rituales sociales y los preceptos culturales: la segunda conexión. No sólo los héroes están implicados en este trabajo inmenso, también los hombres y mujeres comunes se hallan implicados, y es por ello que el cuento se construye inevitablemente en torno a un núcleo mítico. El tema es el siguiente: los seres humanos han sido separados de Dios, pero en su interior aún conservan ecos de Él.

LUCHAS RITUALES

EN LAS HISTORIAS que conforman las tradiciones míticas africanas, hay un inicio –el origen del universo– y hay un final: la aparición de la muerte.

Entre estos inicios y finales se desarrolla la lucha para evitar la muerte y seguir con la creación. Se han roto las conexiones iniciales entre cielo y tierra, y el resultado ha sido la separación de Dios y los hombres. Para recuperar estas conexiones surge un conflicto en la tierra entre fuerzas opuestas, a veces en forma de héroes míticos, otras a través de las batallas rituales de la gente corriente.

ERROR HUMANO

LAS INSTITUCIONES Y CEREMONIAS culturales son las manifestaciones inmediatas de la parte interior divina, y muestran al hombre la vía para llegar hasta Dios. Si los seres humanos observan de forma fiel y completa esta ética social, podrán, aunque sea por un solo instante, tocar de nuevo el rostro divino.

La muerte al final resulta victoriosa, y a veces se sugiere un reencuentro con el Dios primigenio. En algunos mitos, los hombres se alegraron por la libertad conquistada al separarse de Dios. Era una exaltación nerviosa, pero al cortar la relación con los cielos y encontrarse solos, se vieron obligados a descubrir los medios para su supervivencia futura, no en el cosmos, sino en su propio interior.

Por esta razón, el héroe que cruzaba la tierra y los cielos dio lugar al ser humano ligado a la tierra, y los únicos ecos de esa anterior unión con Dios estaban dentro y no fuera de uno mismo.

LA MUERTE LLEGA AL MUNDO

HACE MUCHO TIEMPO, no existía la muerte, por ello todos se sorprendieron cuando murió el primer hombre. Enviaron un gusano al cielo para que preguntara a Hyel, la deidad suprema (bura, pabir: Nigeria) qué debían hacer. Hyel explicó que debían colgar el cadáver en un árbol y lanzarle gachas hasta que volviera a la vida. Luego, nadie más moriría. Cuando estaba de regreso, un lagarto llamado Agadzagadza, que había oído las palabras de Dios, corrió por delante del gusano para engañar a las gentes de la tierra. Cuando llegó, les dijo a sus pobladores que el cielo había dicho que debían enterrar el cadáver. La gente así lo hizo. Más tarde, cuando el gusano llegó y les dio el verdadero mensaje, los hombres fueron demasiado perezosos para desenterrar el cadáver. Se negaron a hacer lo que Dios les había dicho y la gente sigue aún muriendo.

◀ *Las máscaras podrían haber sido usadas para indicar la naturaleza dual de los dioses. Este bonito ejemplar procede de Angola.*

EL *TRICKSTER* DIVINO

EL DIOS CREADOR, cuando adopta el papel de burlón divino, encarna la dualidad orden-caos del creador y refleja la dualidad del universo en el momento en que el Ser supremo intenta crear orden del desorden. !Kaggen (san: Bosuana, Namibia, Sudáfrica), una mantis, es un *trickster* divino. Mostrando su naturaleza engañosa, roba las ovejas de unos hombres-garrapata primigenios, y su disputa con ellos establece la necesaria disyuntiva en el mundo mítico que conduce a su desmantelamiento y reconstrucción en términos terrenales. Los hombres-garrapata, que poseen cobijo, ropa y animales domésticos, se convierten en las víctimas del burlón divino cuando él los elimina de su mundo, ese mundo que ofrecía la infraestructura inicial de la primera civilización san (bosquimanos).

Motu se sentía muy feliz con su mujer y sus vecinos estaban también muy contentos de tenerla entre ellos. Con el tiempo, ella convenció a varias personas de las nubes para que se establecieran en el poblado de su marido. Pero entonces las cosas cambiaron. Un día, ella recibió una cesta que estaba tapada. La colocó en un estante de la casa, diciendo a su marido que no la abriera nunca. Si lo hacía, le advirtió, el pueblo de las nubes lo abandonaría. Motu prometió no abrir nunca la cesta. Estaba muy contento pues ahora vivía rodeado de mucha gente, tenía una mujer inteligente y los aldeanos lo trataban como si fuera un gran hombre. Aún así, algunas veces se preguntaba por la cesta.

Un día, imprudentemente decidió abrir la cesta. Cuando su mujer había salido como siempre hacia la granja, la abrió y vio que no había nada en ella. Se echó a reír, la cerró y la volvió a colocar en su sitio. Pero cuando su mujer regresó, ésta le preguntó por qué había abierto la cesta. Entonces, mientras Motu estaba cazando, ella reunió a su gente y todos juntos subieron a las nubes, para nunca más volver a la tierra. Y fue así como la gente de la tierra recibió el fuego y aprendieron a cocinar.

NAMBALISITA

Al estar separados entre sí, el espacio entre Dios y los humanos se fue agrandando. En la tierra y en el cielo continuaron las conmociones. Era sobre todo una época infeliz, en la que el mal imperaba, una época de malos presagios, plagas, maldiciones. Pero también era un periodo de excitación, de libertades nuevas. A veces, el hombre y Dios se peleaban, otras, los seres humanos asumían con limitaciones papeles divinos y combatían el mal. Nambalisita (ambo: Angola), el primer hombre, nacido de un huevo, se convirtió en un guerrero heroico mientras viajaba por el mundo con su madre. Kalunga, que creó a todos los hombres, oyó hablar de las proezas de este hombre, que se jactaba de haber nacido de sí mismo, y lo mandó venir. Entonces, los dos se pelearon, cada uno de ellos demostrando su valor. Al final, Kalunga encerró a Nambalisita en una habitación sin puerta, pero éste llamó a los animales que estaban a su servicio y abrieron un pasadizo para que escapara, al tiempo que llenaron la habitación de calabazas. Kalunga prendió luego fuego al cuarto. Cuando las calabazas se calentaron mucho, estallaron, y Kalunga creyó que Nambalisita estaba muriendo. Pero éste apareció de nuevo y siguió con sus aventuras.

◀ *Esta máscara temible del Congo podría haberse usado como decoración o en danzas.*

▲ *Esta figura repleta de clavos procede del Congo. Puede haber servido como ofrenda para hacer las paces con un espíritu o bien recuperarlo.*

TURE TRAE EL FUEGO A LOS HOMBRES

LA LUCHA TERRENA entre el orden y el caos, entre la unión y la separación se manifiesta sobre todo en el burlón divino, símbolo de este periodo.

Ture, un *trickster* divino (zande: República Democrática del Congo, Sudán) fue a visitar a sus tíos que estaba forjando hierro. Accionó los fuelles en su lugar y luego cogió algo de fuego, pues en esa época la gente carecía de él. Siguió soplando el fuego y regresó al día siguiente con una tira de ropas de corteza enrollada en su cuerpo. Sopló de nuevo hasta que la corteza se puso incandescente y los herreros sofocaron el fuego. Volvió a suceder de nuevo, y otra vez sus tíos intentaron apagarlo de inmediato, sin conseguirlo del todo. Por último, el burlón huyó con el fuego y se fue a la hierba seca. El fuego se extendió por todas partes, y fue así como los seres humanos tuvieron el fuego.

EL HÉROE

SI LOS PERSONAJES HALLAN a Dios en sí mismos, los héroes circulan por el cielo y la tierra, asegurando que la cultura que personifican encuentre conformidad divina. Los héroes, tengan o no éxito, sean o no sublimes, ofrecen la promesa de la unión con los cielos. Una piedra cae del cielo, aparece un héroe y poco después, con un ruido ensordecedor, se parte la piedra y comienza a llover. Un héroe surge de un huevo y comienza la lucha con Dios por la influencia. Pálido y peludo, un héroe surge del agua y establece un gobierno modélico. La fuerza de un héroe se encuentra en su sombra y mientras su secreto esté seguro, desempeña el papel de Dios. Las aguas se separan ante el héroe, nacido de forma milagrosa. El héroe, mortal e imperfecto, tiene la capacidad de alcanzar la divinidad.

EL MENSAJE DE VIDA

QAMATHA, EL CREADOR (xho Sudáfrica), envió el camaleón a la tierra para decir a la gente que nunca moriría. El camaleón se cansó durante el camino y se detuvo un rato. Llegó un lagarto y le preguntó adónde iba y el camaleón se lo dijo. El lagarto le tomó la delantera y dijo a la gente que iba a morir. Se creó un enorme alboroto y todo el mundo lloraba por su destino. El camaleón, al oír los gritos, llegó a la tierra para comunicar el mensaje verdadero, pero la gente no le creyó y prefirieron creer al lagarto. Es por ello que las personas mueren.

El primer hombre y la primera mujer tenían un niño varón y Yataa, el Ser supremo (kono: Sierra Leona), les dijo a los tres que nunca morirían, que cuando sus cuerpos fueran viejos les daría nuevas pieles: se desprenderían de la piel vieja y con la nueva serían jóvenes de nuevo.

Dios envolvió las pieles nuevas y se las dio a un perro para que se las llevara. El perro transportó la caja hasta que se encontró con otros animales que estaban comiendo y éste, ansioso de participar en el festín, dejó el paquete en el suelo y se fue a comer. Uno de los animales le preguntó qué había dentro y él le explicó la historia de las pieles nuevas. La serpiente lo oyó y robó el paquete cuando el perro no miraba, lo llevó a su casa y compartió su contenido con las otras serpientes.

Cuando el perro llegó a su casa, el hombre le preguntó por las pieles, y el animal entonces le explicó el robo de la serpiente. Ambos le contaron a Yataa lo que había sucedido y Dios dijo que no les quitaría las pieles a las serpientes, pero que a partir de ese momento no les permitiría vivir en el pueblo con los otros animales y tendrían que vivir por su cuenta.

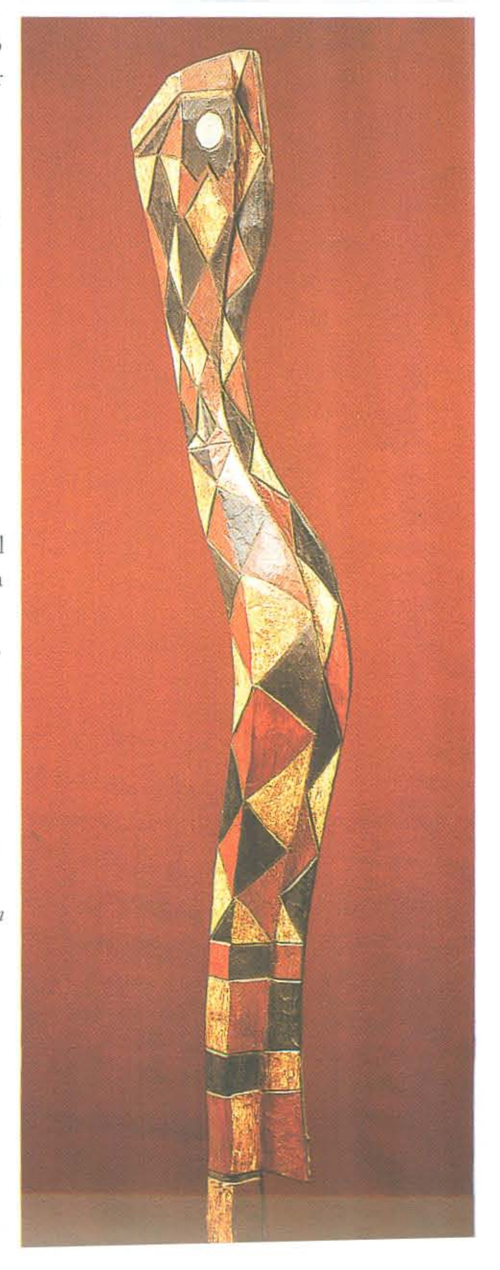
Por esa razón, en la actualidad, cuando el hombre envejece, debe morir. Como la serpiente le robó las pieles, el hombre siempre intenta matarla.

LA MUERTE PREVALECE

AL FINAL, la muerte, ya prevista desde el inicio, acaba triunfando y el hombre debe morir, recibiendo por varias vías el mensaje de que no es eterno. Con frecuencia, este mensaje parece insustancial, pero esto sólo refuerza el delicado equilibrio que sostiene y define la condición humana. Un camaleón suele traer un mensaje de vida, pero es vencido por un rival más rápido, o bien éste altera el mensaje. A veces, el mensaje de vida es cruelmente destruido, o se pierde porque el emisario tiene hambre o está cansado. O bien Dios cambia de opinión. En todos los mitos está implícita la posibilidad de la vida eterna –como un suplicio, una tentación o un estímulo–, pero sólo sigue siendo una promesa desdibujada, ya perdida. En algunas historias, el ser humano rompe un precepto, transgrede una prohibición, no repara en una posibilidad o malinterpreta un mensaje por avidez, arrogancia, curiosidad o desesperación, y la vida eterna se convierte en una esperanza distante y obsesiva.

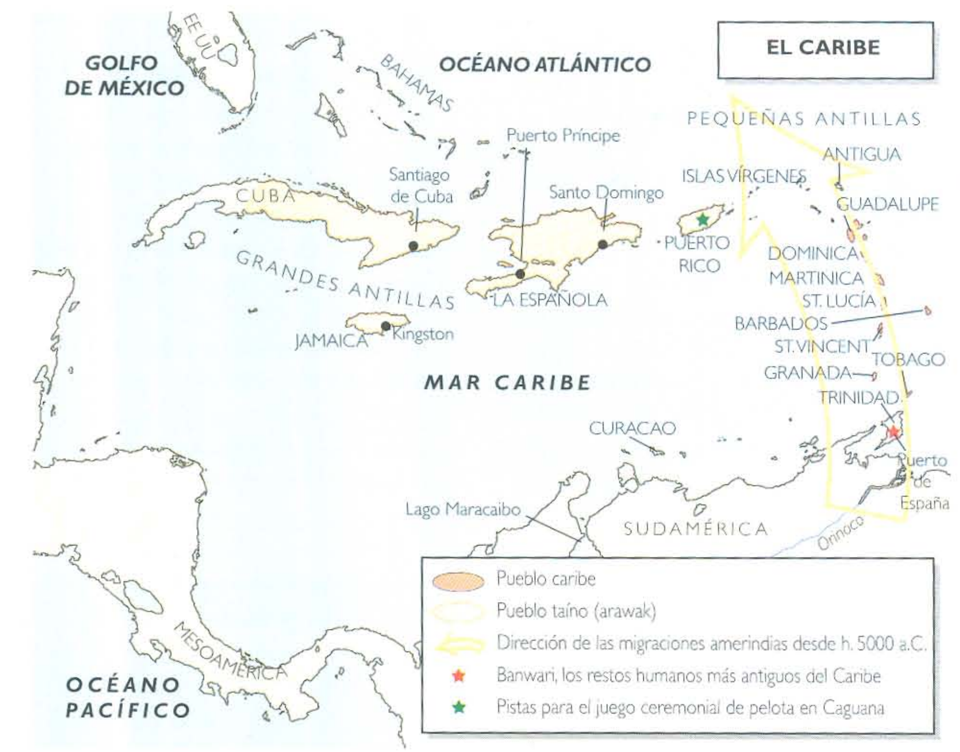
FUERZAS ANTAGÓNICAS

TODO EL MUNDO se esfuerza por llegar a los dioses; sus actividades positivas son recompensadas y recordadas, y en ocasiones sus actividades rituales se traducen en un bien duradero. Pero todo hombre tiene dos caras, como sucede en la creación. En el nivel mítico, estos dos lados están representados por el *trickster* divino y por el dios dual. Los humanos ansían esta contrapartida divina de ellos mismos, esta resurrección: el renacimiento de sus almas tal como está representado por los dioses duales, como el burlón divino, que son tanto dadores de vida como de muerte. La lucha mítica encuentra su contrapartida en las vidas cotidianas de los hombres en nuestros días.



▲ *Máscara de iniciación en madera de Costa de Marfil. El nacimiento, la entrada en la edad adulta y la muerte son momentos clave en las vidas de los africanos y los celebran con ceremonias y rituales especiales. En diversas mitologías aparecen los motivos subyacentes al ciclo de vida.*

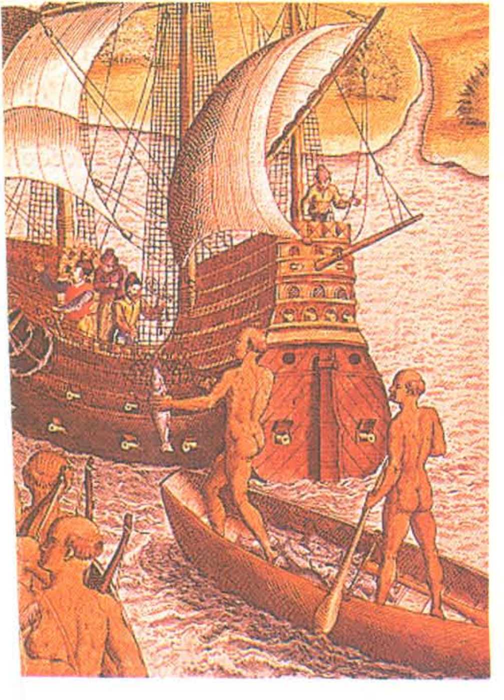
▶ *La serpiente ha sido condenada en África a ser siempre cazada por el hombre como castigo por haber robado las pieles que podían haberlo mantenido eternamente joven.*



o fauna como Sudamérica. En respuesta a ello, los amerindios adaptaron no sólo sus costumbres referentes a la caza, recolección y alimenticios, sino también los hábitos espirituales. Sustituyeron a los depredadores poderosos, como el jaguar y el águila arpía, por animales locales, en un ejemplo de la llamada "sustitución mítica". Parece que los perros reemplazaron al jaguar en muchos casos, sobre todo debido a las similitudes entre los colmillos de ambas especies y en parte también porque en la Amazonia algunos perros se identifican con los jaguares.

Otros animales, tanto insulares como continentales, conservaron su importancia mítica. Los murciélagos, por ejemplo, desempeñaban un papel significativo en el mito amazónico, como las ranas, y ambos aparecen representados en los *zemís* caribeños.

Los chamanes del Caribe no se distinguían demasiado de los de Sudamérica y Mesoamérica. Los chamanes taíno esnifaban polvo alucinógeno de *cohoba* para entrar en trance, se elevaban en vuelo espiritual con la ayuda de aves míticas y curaban enfermedades según la antigua tradición de sus congéneres de tierra firme. También existían ciertos vínculos cosmológicos que favorecían un comercio del oro, aleaciones oro-cobre, y piedras labradas de jade: representaciones simbólicas de un poder fecundador cósmico, capaces de proteger a los jefes locales que las llevaban de adorno.



◀ *Colón es saludado por los caciques.*

MITOLOGÍA DEL CARIBE

LAS MITOLOGÍAS DE LOS PUEBLOS indígenas del Caribe se parecían en muchos sentidos a las de sus vecinos de América Central o del Sur, en general mejor conocidas. En concreto compartían ideas sobre las creaciones sucesivas del cosmos y de la esencia espiritual del mundo físico. Lo que separa estos mitos es nuestro conocimiento fragmentario de ellos y de las bases sociales y físicas de las islas caribeñas en las que florecieron. Para comprender el mito taíno es básica la idea de metamorfosis, la capacidad de cambiar el aspecto externo desde la forma animal hasta la humana y viceversa.

También pueden cambiar el comportamiento y los sentimientos, y hay figuras míticas que tienen una fuerza animal sobrehumana, y animales que poseen sensibilidades humanas. Algunos animales pueden ser antepasados tribales, y algunos árboles eran los espíritus o almas de los jefes muertos o caciques. Se creía que las almas de los muertos se ocultaban durante las horas de luz y sólo salían de noche para alimentarse de los frutos de la guayaba. Los mitos taíno, como todos, son afirmaciones filosóficas de cómo entendían y explicaban su mundo natural fragmentado. Los hechos del mito taíno no suceden de forma lineal, sino en un tiempo mítico, donde los movimientos, la cercanía y la distancia tienen poco sentido.

ZEMÍS

LOS PUEBLOS INDÍGENAS del Caribe no levantaron templos ni ciudades adornadas con arte monumental. Representaron a sus héroes míticos y dioses en tallas de madera, piedra y concha. Estos objetos, llamados *zemís*, poseían un poder sobrenatural, tanto en su forma acabada como en su mismo material en bruto. Hay *zemís* de madera en forma de pájaro, figuras humanas y bancos ceremoniales muy elaborados, llamados *duhos*, en los que los chamanes y jefes se reclinaban durante sus viajes en trance narcótico al mundo de los espíritus. Las ranas de jade, caras enigmáticas con ojos fijos, decoraciones en espiral y seres medio hombre medio animal representaban los poderes de la naturaleza en forma visual.

SUDESTE ASIÁTICO

Prevalencia de fetiches batak
Prevalencia de imágenes ancestrales
Lugares religiosos y culturales
Interacción y comercio con India
Reino Champa
Capital moderna

Pagan (Ciudad de las 10.000 pagodas)
CHINA
Rangún
Sukothai
Thien Mu Pagoda
Bangkok
Angkor
LUZÓN
FILIPINAS
MINDANAO
Barco de los muertos
BORNEO
CÉLEBES
MOLUCAS
PAPÚA
SUMATRA
INDONESIA
JAVA
Borobudur
Bali
Besakih (Templo de la madre)
Keli Mutu (Casa de los muertos)

Pueblos (zonas básicas)
Birmanos
Tais
Mon
Jemeres
Arakaneses



◀ *Tela usada en las ceremonias rituales indonésicas; las dos figuras simbolizan las hazañas masculinas.*

COSTUMBRES RELIGIOSAS, CULTOS E INFLUENCIAS

AUNQUE POCO puede decirse con seguridad sobre los orígenes de la primitiva cultura del Sudeste Asiático, hay factores que sugieren una base antigua común. Para reforzar la unidad del grupo, las sociedades pequeñas solían deificar a sus antepasados, haciéndolos derivar de un antepasado común. Muchos grupos actuales establecen sus orígenes en figuras remotas que habrían llegado navegando desde el norte, en animales o seres semidivinos.

Las prácticas de los sacrificios humanos y la caza de cabezas entre los pueblos remotos pueden haberlos predispuesto a aceptar la compleja doctrina cristiana de la comunión –participar de la sangre de Cristo– y la crucifixión, o sacrificio de un dios.

La dirección espacial tiene un significado simbólico para las gentes de esta región. Según la sociedad, las casas deben estar lo más perfectamente alineadas a la dirección "correcta". En Tailandia, por ejemplo, la gente duerme con la cabeza hacia el norte o este; la habitación del jefe de la familia debe estar más elevada y más hacia el norte o este que las otras, mientras que las zonas menos sagradas, como la cocina, ocupan los espacios al oeste. Cada estadio importante en la construcción de una casa viene marcado por una ceremonia de protección para mantener alejados a los malos espíritus.

el mundo imaginaba el cielo en forma de arco iris, es decir, tocando la tierra por dos puntos. Se suponía que los que viajaban grandes distancias habían pasado por varios cielos; en términos polinésicos, eran *papalangi* o rompedores de cielos, el nombre dado a los europeos.

En los centros superiores de aprendizaje de Hawai, Nueva Zelanda y otros lugares, el debate mitológico era similar al de los escolásticos medievales. El universo estaba dividido en *Po* y *Ao* (oscuridad y luz, en traducción libre), positivo y negativo, masculino y femenino, reproducción y decadencia, fuego y agua, vida y muerte.

Había varios esquemas para los legos, basados con frecuencia en la analogía del coco con la cabeza humana. El número de cielos oscilaba entre 10 y 21, más numerosos en los lugares distantes como Tuamotu y Nueva Zelanda, ambos resultado de dos sistemas combinados o del cálculo de la distancia que los separaba de sus países de origen. Los misioneros, opuestos a las ideas paralelas del pueblo Pulotu, convirtieron las aguas de la vida en el "lago de la muerte" y el árbol de la vida en el "árbol de la muerte".

LOS NUEVOS ARTISTAS DEL PACÍFICO

LOS FAMOSOS ARTISTAS de Nueva Guinea pintan *fasin bilong tumbuna*, "la forma tradicional de hacer las cosas". *Diablo benevolente* es el nombre de una de las pinturas acrílicas sobre tabla del famoso pintor de Port Moresby, Mattias Kauage (nacido en la provincia de Chimbu), expuesta en 1977. Muestra a Yogond, un hombre espíritu, que vivía en una cueva en Chimbu. Tenía aletas como un pez y de noche salía a cazar. Según Kauage, estos dibujos pueden aún ser vistos hoy en día en las paredes de la cueva.

La mayoría de los nuevos artistas del Pacífico reproducen temas urbanos, pero Timothy Akis de Tsembaga prefiere temas míticos de la maleza.

HÉROES POPULARES

ADEMÁS DE SER BURLONES chamánicos, muchas figuras semidivinas se convirtieron en héroes populares, tipo Robin Hood, sobre todo en las sociedades más jerarquizadas de Polinesia. Incluso en la actualidad, Maui es visto como campeón de la libertad en el movimiento en pro de la democracia de Tonga. Los héroes como Maui, Olifat, Qat y Kamapuaa pueden también representar los dioses o antepasados de los pueblos anteriores que lograron sobrevivir y fueron adoptadas por el culto dominante.

Un ciclo del Kamapuaa de Hawai era tan largo que se tardaban 16 horas en recitarlo completo. Sus hazañas no diferían mucho de las de Hércules, sobre todo cuando luchó contra el jefe de ocho cabezas, que recordaba a Hidra, un episodio en el que la astucia nativa lograba vencer al conocimiento esotérico. Su disputa y eventual unión con la diosa del volcán, Pele, reflejaban seguramente la unión entre dos tradiciones diferentes. En el mito de Kauai, sus robos y comportamiento terreno contrastan de una forma directa con el comportamiento ordenado de los jefes Puna y lo convierten en uno más del pueblo llano. Otros héroes populares derivaron seguramente de varios pueblos conquistados, pero el vínculo se debilitó porque esos grupos eran normalmente tratados como espíritus casi invisibles.

HINA Y TUNA

HINA, O SINA, de alta alcurnia, era una virgen que vivía en Samoa, seguramente una Tu'i Manu'a femenina, alta dignataria de Manu'a. Un dios en forma de anguila llegó a Samoa y se instaló en la bañera de Hina. Cuando Hina quedó embarazada, todo el mundo quiso saber quién era su marido. "Es la anguila, el Resplandeciente". Sus protectores vaciaron la bañera, sacaron a la anguila y la cortaron en trozos. Ella pidió que la cabeza fuera bien enterrada y, al cabo de cinco días, de ella brotó un cocotero que proporcionó aceite y cobijo a su hijo.

En Tahití y Tuamotua, esta historia se ha incorporado al ciclo de Maui. En la versión de Tuamotua, Hina era la hija-esposa de Tiki, que introdujo la muerte en el mundo cuando ella no consiguió revivirlo. Entonces, ella convirtió a Tuna de las aguas eternas en su amante. Cuando se cansó de él, todos sus amantes potenciales tenían miedo de Tuna hasta que Maui luchó contra él y lo mató en una batalla épica. Maui cortó la cabeza y su madre la plantó, surgiendo de ella un cocotero. Los tahitianos dicen que Tina se olvidó la cabeza en un torrente mientras se bañaba y germinó de inmediato.

◄ *Escultura hawaiana de la diosa Pele.*
▲ *Dios en forma de anguila que se instaló en la bañera de Hina.*

OPITA

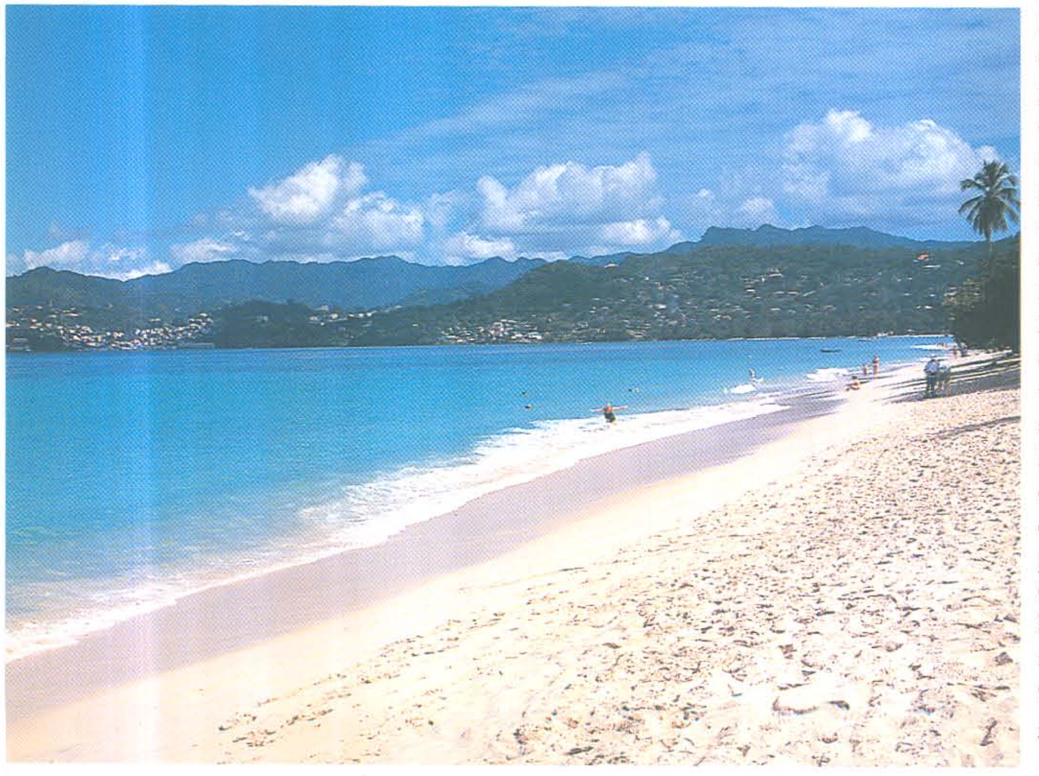
LOS PUEBLOS TAÍNO DE HAITÍ, asociados desde hace tiempo con el culto del vudú, creían que las almas de los muertos aún caminaban sobre la tierra, sobre todo en las islas de Coiabi. Estas almas eran conocidas como *opita* y se creía que eran muy poderosas; enfrentarse a una de ellas supondría la muerte segura. Los taíno de Haití también compartían la creencia en los *zemís*, o espíritus protectores, con otros pueblos del Caribe.

CREACIÓN DEL MUNDO TAÍNO

LA MITOLOGÍA DEL CARIBE es menos conocida que la de Mesoamérica y Sudamérica. A pesar de ello, aún quedan restos importantes, aunque fragmentarios, de diversas historias de creación.

Según los caciques taíno de La Española, la creación del universo duró cinco eras. La primera comenzó cuando el Espíritu supremo, Yaya, mató a su hijo rebelde, colocando los huesos en una calabaza que colgó de las vigas de su casa. Un día, al examinar la calabaza, Yaya y su mujer vieron que los huesos se habían transformado en peces y se los comieron.

En una variante de esta historia, los cuatrillizos de Itiba Cahubaba, "Madre anciana ensangrentada", que había muerto en el parto, llegaron al jardín de Yaya. Uno de los hermanos cogió la calabaza y todos comieron el pez que contenía. Cuando oyeron que Yaya regresaba, volvieron a colocar con rapidez la calabaza en su sitio, pero se rompió y salió agua llena de peces que cubrió la tierra y se convirtió en el océano. Los hermanos huyeron hacia la tierra de su abuelo y cuando uno de ellos pidió algo de pan de mandioca, el anciano se enfureció y escupió en su espalda. La saliva se convirtió en el *cohoba* narcótico que todos los chamanes taíno usaban como entrada al mundo espiritual.



▼ *La mitología caribeña cuenta cómo los océanos fueron creados por Yaya.*

GUAYAHONA

GUAYAHONA ES UNA de las figuras arquetípicas más significativas de la mitología taíno. Como héroe cultural parte de su cueva de origen en La Española y se dirige hacia el oeste, hacia la isla de Guanín, el nombre dado a la aleación de oro y cobre tan importante para los taíno.

Además de llamar a los taíno para que salieran de las entrañas de la tierra, Guayahona emprende diversos viajes chamánicos en el tiempo cósmico hasta lugares míticos llenos de poder espiritual. En esos casos, el papel y la identidad del chamán humano y del ser mítico se funden con el simbolismo del resplandor cósmico, que recrea el mundo a través del ritual.

SIGNIFICADO DE LOS MITOS TAÍNO

LOS MITOS DE CREACIÓN suelen ser difíciles de explicar a causa del escaso y a veces confuso material histórico y de una falta casi completa de datos antropológicos comparativos tras la conquista europea. Lo que parece claro, no obstante, es que el dios Yaya es una deidad primigenia que personifica el tiempo cósmico, y que los cuatro hermanos que cogen su calabaza llena de peces son seres sobrenaturales menores, pero más activos. Itiba Cahubaba, su madre, es seguramente la Madre Tierra, de la que surge toda la vida. Cuando uno de los hermanos pide a su abuelo un pan de mandioca, de hecho está descubriendo el uso del fuego para cocer la comida. La cocción es la esencia de la vida civilizada. Los taíno usaron metáforas y alusiones en su mito de creación de los seres humanos. Caonao no es en verdad una provincia de La Española, sino un lugar mágico lleno de brillo de oro y gemas. Durante el tercer periodo, el civilizador, del tiempo cósmico, Guahayona viaja a varias islas y recibe regalos brillantes. Esto ha sido visto como un relato mítico de un rito de paso durante el cual Guahayona adquiere los símbolos del liderazgo y poder tribal.

El Caribe

INTRODUCCIÓN

LAS ISLAS DEL CARIBE ofrecían una gran variedad de paisajes a los pueblos amerindios. Hacia el año 5000 a.C., llegaron a Trinidad los primeros hombres procedentes de las selvas tropicales lluviosas y las sabanas de Sudamérica. Eran cazadores y recolectores y pronto se adaptaron a la vida en la isla, desde donde se desplazaban hacia el norte en canoas, llegando a Tobago, Granada, Martinica y más allá. Los primeros pobladores humanos debieron considerar la región como una mezcla única de mar, tierra y cielo, bastante diferente de los enormes ríos y selvas de su tierra de origen.

Sobre el 300 a.C., una nueva oleada de pobladores llegó desde la desembocadura del Orinoco, en Venezuela, trayendo con ellos una vida agrícola y el tipo de religión chamánica y visión mítica del mundo característicos de las sociedades de selva tropical en las tierras bajas de la Amazonia. Estos pueblos cultivaban la mandioca (casava) y la batata, y fabricaron la primera cerámica del Caribe. Con hachas de piedra afilada talaban árboles y aclaraban zonas para campos de cultivo y pueblos, cambiando para siempre el paisaje del Caribe. Hacia el 300 d.C. se habían esparcido por toda la zona, pero el mar seguía desempeñando un papel central en las vidas cotidianas y religiosas.

Cristóbal Colón llegó al Caribe en 1492. En esa época, la región estaba ocupada por dos grupos principales de amerindios: los taíno (arawak) en las Grandes Antillas y los caribe en las Pequeñas Antillas. La sociedad taíno había surgido de las migraciones anteriores de Sudamérica y estaba basada en el cultivo de la mandioca, lo que permitía la creación de poblados más grandes gobernados por jefes (caciques). En Puerto Rico y La Española, practicaban un juego con pelotas de goma en grandes patios tapizados de piedra. La religión taíno se basaba en el culto a los antepasados, con chamanes que se ponían en contacto con espíritus gracias a un polvo alucinógeno llamado *cohoba* que se esnifaba.

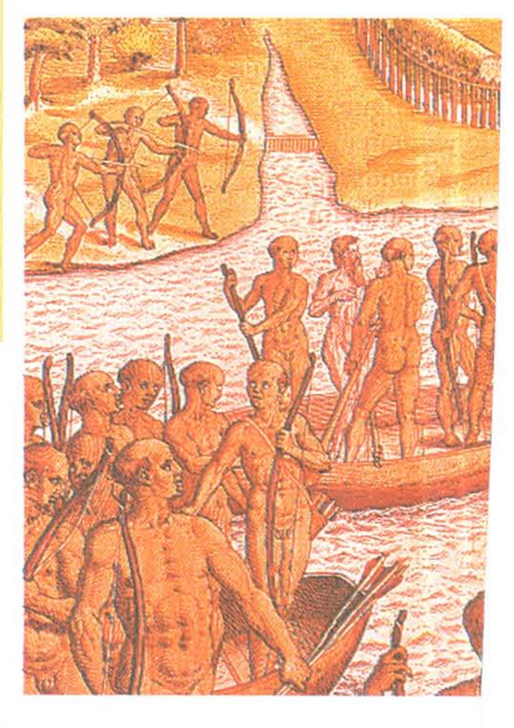
Los caribe parecen haber sido los últimos en llegar al Caribe. Viajaron en grandes barcas a vela desde Sudamérica hacia el 1000 d.C. y colonizaron las Pequeñas Antillas, sobre todo Dominica, San Vicente y Guadalupe. La sociedad y religión de los caribe eran menos sofisticadas que las de los taíno, con poblados centrados en la casa de encuentro de los hombres, y su sociedad estaba gobernada por jefes de guerra. Uno de los aspectos más dramáticos y tergiversados de la cultura de los caribe era el canibalismo, que solía adoptar la forma de consumo ritual de huesos pulverizados de un pariente, mezclados con líquido para formar una bebida ceremonial. Estas prácticas fueron mal interpretadas por los europeos, pero desempeñaron un papel importante en la religión y mitología de los caribe.



▲ *El mar desempeña un papel fundamental en la vida de los pueblos del Caribe.*

La naturaleza geográfica de este collar de islas separadas por amplios brazos de mar impuso limitaciones religiosas, sociales y económicas a la vida de los taíno y caribe, aunque muchos elementos conservaron su carácter sudamericano, sobre todo en el concepto compartido de un mundo poblado de espíritus y de seres ancestrales. Tanto las sociedades del Caribe como las de Sudamérica consideraban los árboles como escaleras simbólicas y míticas, un puente entre los cielos y la tierra, que proporcionan el material tanto sobrenatural como físico para hacer las canoas y ataúdes para los muertos. En ambas regiones, los árboles eran seres ancestrales que recorrían la tierra de noche.

A pesar de esta unidad subyacente, las islas del Caribe no eran tan ricas en flora



RAÍCES DE LAS MITOLOGÍAS Y RELIGIONES CARIBEÑAS

LAS MITOLOGÍAS DEL CARIBE tienen sus raíces en Sudamérica, sobre todo en las selvas lluviosas de las tierras bajas amazónicas. Fue la visión chamánica de estos pueblos la que llegó al Caribe, pero adaptada a las condiciones locales insulares. Aunque la región se fue poblando en una serie de migraciones, probablemente los pueblos caribeños indígenas estaban siempre en contacto con sus congéneres del continente a través del comercio y las guerras. Había un flujo continuo de ideas e influencias en los estilos de cerámica, lenguaje, costumbres y vestidos, así como en los rituales que convertían sus creencias en acciones. Así se fue formando el peculiar mosaico de gentes y creencias tan característico de la prehistoria caribeña.

IBONIAMASIBONIAMANORO

IBONIAMASIBONIAMANORO (malgache: Madagascar) había nacido de forma milagrosa. Su madre, Rasoabemanana, había acudido a una vidente, Ranakombe, para que la ayudara pues era estéril. Se elevó a los cielos donde encontró un saltamontes y éste la ayudó a conseguir un talismán de fertilidad. Toda la naturaleza reaccionó. Ranakombe avisó a la madre sobre el destino del niño y se dispararon cañones, entonces el saltamontes saltó hacia el fuego y a continuación entró en el vientre de la madre a través de su cabeza, permaneciendo allí durante 10 años.

Después Iboniamasiboniamanoro hizo que su madre viajara por el mundo, buscando un lugar adecuado para nacer. Al final decidió que debía ser una granja. Le pidió a su madre que se tragara una hoja de afeitar y él mismo cortó la salida del vientre. Su madre murió y la naturaleza reaccionó de nuevo. El niño saltó a un fuego y no sufrió mal alguno, pero no se quedó callado hasta que los cañones retumbaron en las cuatro direcciones. Ranakombe le puso diferentes nombres y, tras rechazar varios de ellos, acabó aceptando Iboniamasiboniamanoro. Permaneció en el fuego y la naturaleza respondió.

En un lugar distante, el villano Raivato pensaba en su futuro enemigo. Iboniamasiboniamanoro creció, demostrando sus capacidades para la lucha ya que siempre vencía a los otros niños. Quiso casarse. Ranakombe le dijo lo que tenía que hacer para conseguir esposa: cazar un toro, moverse entre árboles que eran impostores, conseguir talismanes, detener un tornado, rustir un toro, meterse en el agua con los talismanes, permanecer en ella hasta el alba, y entonces tendría una mujer.

Iboniamasiboniamanoro así lo hizo. Se convirtió en un *trickster* irritable, haciendo que los bienes de la gente cayeran en una acequia. Su madre lo desafió cuatro veces, pero siempre ganó: venció a un cocodrilo, a dos ogros y a un monstruo que todo lo engullía. Abrió la boca del monstruo y liberó a la gente que estaba dentro.

Su madre le propuso varias novias, pero él insistió en ir en busca de Iampelamananoro, que había sido raptada por Raivato. Para llegar hasta su casa, Iboniamasiboniamanoro, después de aprender sus costumbres, mató a Ikonitra, el viejo criado de Raivato, y se puso su piel. Así pudo entrar en casa del malvado y en ese momento se rompió un plato y una cuchara, una estera se desgarró y los talismanes sonaron.

Iboniamasiboniamanoro, disfrazado de Ikonitra, venció a Raivato al ajedrez y a las cruces de madera, y en los campos con los bueyes. Por último, se apoderó de los amuletos de Raivato, martilleó al viejo en el suelo y lo destrozó. Tomó a Iampelamananoro como esposa y estuvieron casados tres años. Entonces, tres años antes de su muerte, Iboniamasiboniamanoro preparó su testamento: nadie debía alterar los lazos sagrados del matrimonio. Y al fin murió.

▼ *Las bestias salvajes, como el cocodrilo, eran temidas y respetadas a la vez.*



SUDIKA-MBAMBI

CUANDO EL HÉROE MÍTICO, divino y valiente, decide pasar por las etapas del ritual, establece un modelo para todos los hombres.

Sudika-mbambi (kimbundu: Angola) es un ser divino que, tras un nacimiento milagroso, donde surgió como hombre adulto y con la capacidad del habla desde que estaba en el útero materno, se dedica a luchar en la tierra contra numerosos seres malvados. Luego se dirige al inframundo y allá, en una lucha monumental, arranca la vida, en forma de una novia, del encargado de la muerte del reino inferior, Kalunga-ngombe. Como consecuencia de ello, es engullido por Kimbiji, un cocodrilo, y renace saliendo de su vientre.



EN EL PRINCIPIO...

HAY MUCHAS IDEAS e historias diferentes sobre la forma inicial del universo y sobre las actividades de los dioses creadores: huevo cósmico, estera lanzada al vacío, tierra peligrosamente colgada de los cuernos de un toro, dos mundos encajados en una esfera. En ese periodo había una vorágine de actos de formación, cincelado, organización, labrado, esculpido; del barullo de fuerzas antagónicas, de los cielos y de la tierra, y con la mediación de serpientes, arañas, camaleones, cuerpos celestes, arco iris y rayos, surgió un huevo y el propio hombre. También aparecieron animales, árboles y plantas en general. Las personas, a veces suspendidas entre el cielo y la tierra, tenían conexiones con ambos reinos.

MOVIMIENTOS RITUALES

EL SIMBOLISMO de un personaje que es mitad animal y mitad hombre (lamba: Zambia) muestra el movimiento de un ser humano de una identidad a otra, mientras se desplaza de la parte peor de él mismo a la potencialmente mejor. Es de esta manera como el niño-león y el niño-vaca se trasladan de un mundo animal en el que impera la ley de la fuerza.

Los dos niños ambiguos –parte animal, parte humana– abandonan el mundo animal para dirigirse al humano, donde enderezan las cosas destruyendo a ocho ancianos que impiden el acceso de las personas al agua de vida, pasando por último al reino celestial. Luego, uno de ellos adopta el papel del mismo Dios, lo que sugiere que al haber abandonado su naturaleza animal, se acerca a la divinidad.

EL ARCO IRIS MÍTICO

UN MUCHACHO (kikuyu: Kenia) apacienta su ganado en las zonas de pasto de Mukunga M'bura, el arco iris mítico, el cual como represalia engulle al padre del chico y a toda la gente, el ganado y las casas: todo menos al muchacho. Cuando éste llega a adulto, coge su arma y se va a luchar contra Mukunga M'bura quien, asustado ahora del mortal, le implora que le atraviese el dedo en lugar del corazón para poder así sobrevivir. El joven así lo hace y sale todo lo que Mukunga M'bura había engullido. El joven al principio le perdona la vida a Mukunga M'bura pero luego, temiendo su maldad, regresa y lo mata. No obstante, una pierna de éste cae en un estanque. Cuando, al día siguiente, el joven va a destruir la pierna, ve que no hay agua, sólo el ganado que había permanecido dentro de Mukunga M'bura.

LA CREACIÓN DE LA TIERRA

AL PRINCIPIO, cuando la tierra surgió del caos, Ale, la diosa de la tierra (igbo: Nigeria) decretó que cuando un hombre muriese debería ser enterrado en la tierra. Y ella taladró la tierra desde su vientre. A partir de ese momento, cuando los muertos son enterrados, regresan a la tierra; la gente cree que están con Ale. Mucho antes, cuando Ale estaba ausente de la tierra, murió la madre de un gran pájaro llamado Ogbu-ghu, el cálao, y éste no pudo hallar un lugar donde enterrarla. Voló por todas partes, buscando y transportando su cuerpo en el lomo y construyó una tumba para ella en su cabeza: éste es el motivo por el que el cálao tiene un bulto en la cabeza. En su búsqueda, Ogbu-ghu voló sobre el agua, buscando sin tregua un lugar definitivo de descanso para su madre, pero no encontró ninguno. Por último vio a una mujer y a un hombre. Eran seres humanos enormes y estaban nadando en el agua, creando algo. La tierra firme comenzó a aparecer. Cuando la tierra se ensanchó mucho fue cuando se oyó decir a Ale: "Cuando un hombre muera, enterrémoslo aquí". Y ella extendió su propio cuerpo sobre la tierra. Ogbu-ghu había encontrado ya un lugar donde enterrar a su madre.

◄ *Estatua de madera de una diosa africana, con pigmentos y metal.*

EL PUEBLO DE LAS NUBES

MOTU (boloki: República Democrática del Congo) plantó bananas en un huerto grande. El fruto maduró pero, cuando un día acudió al lugar, descubrió que los racimos maduros de bananas habían sido cortados y llevados a otro lugar. El robo prosiguió y al final Motu se puso a esperar en secreto al ladrón. Pasado un tiempo, vio un grupo de gente de las nubes que descendía del cielo. Cuando se posaron en el suelo, comenzaron a cortar las bananas. Las que no comían en el momento las ataban y se las llevaban. Entonces, Motu salió corriendo y capturó a una mujer de las nubes. La llevó a su casa y, al cabo de un tiempo, se casó con ella.

Ella era muy vivaz y realizaba todas sus labores domésticas y del campo como una mujer corriente de la tierra. Hasta ese momento, ni Motu ni la gente de su poblado habían visto nunca el fuego. Comían la carne cruda y cuando hacía frío, viento o llovía, permanecían sentados tiritando en sus casas, absolutamente desconocedores de lo que significaba el fuego y el calor que éste da. Por eso la mujer de Motu le dijo a algunos hombres de la nubes que trajeran algo de fuego la próxima vez que fueran a visitarlos. Ella enseñó a la gente cómo cocinar y cómo sentarse alrededor del fuego cuando hacía frío.



SEPARACIÓN

ALGO PASÓ QUE PROVOCÓ una separación entre los cielos y la tierra, entre Dios y sus criaturas: una desobediencia, una lucha, un error, el destino. La muerte llegó al mundo. Los seres humanos se equivocaron y provocaron la ira de Dios, quizás un mensaje de vida eterna enviado por Dios a la tierra fue trágicamente interceptado o malinterpretado y Dios, por algún motivo, se disgustó con las actividades humanas, o bien la vanidad humana triunfó sobre la modestia y la carencia de de egoísmo. Tal vez se produjo una pelea o no se respetó una prohibición. Fuera cual fuese el motivo, se rompieron los vínculos con los cielos, los dioses abandonaron la tierra y el hombre se quedó en un entorno desgarrado. Las gentes intentaron restablecer el contacto con los cielos, construyendo torres muy altas, pero éstas se desplomaron bajo su propio peso y bajo el peso de su insolencia. Y así se creó una brecha entre el cielo y la tierra, y la brecha se convirtió en abismo. Al final, la separación fue completa. Los seres humanos quedaron solos.

DIOS SE RETIRA DE LA TIERRA

ABEREWA, LA MUJER PRIMIGENIA, preparaba en su mortero la comida para sus hijos, y la mano del mortero golpeaba contra el cielo. Enfadado, Nyame (akan, asante: Ghana) se fue. Entonces, Aberewa intentó restablecer su relación con él. Para ello, adquirió muchos morteros, apilándolos uno sobre otro.

Durante este proceso, se fue acercando cada vez más al cielo. Para llegar hasta Nyama tan sólo le faltaba un mortero más. Pidió a un niño que le trajera uno, pero éste no pudo encontrarlo. Desesperada, Aberewa le dijo que cogiera uno de la base de la pila. Así lo hizo el pequeño y, al sacar el mortero, toda la torre se desplomó.

LOS HUMANOS SUPLICAN A DIOS

HACE MUCHO TIEMPO, había plagas de bestias salvajes que acosaban a los hombres. Éstos se preguntaron que si Nguleso, el Ser supremo (kakwa: Sudán), existía, ¿por qué dejaba que sus criaturas fueran devoradas? Algunos concluyeron que no estaban actuando bien, que Nguleso les había enviado las fieras para castigarlos. Pero cuando vieron las personas que habían muerto, determinaron que Dios no los había tratado con justicia, porque las víctimas no habían robado cosas ajenas, tampoco habían entrado en las casas de otros, y Nguleso los había castigado sin motivo. Entonces convocaron a los espíritus Nguloki y a través de ellos llamaron a Nguleso en los cielos.



▲ *Máscara de Nimba, la diosa de la fertilidad de los baga.*

► *Estatua nigeriana de una diosa, de madera pintada y metal.*

TEMAS COMUNES

EL CREADOR DE MITOS construye su repertorio de historias en torno al sentido inicial de unidad que se perdió, y a los esfuerzos posteriores por recuperarla. Teniendo en cuenta las numerosas historias que forman los sistemas mitológicos africanos, aún es posible distinguir algunos hilos comunes.

Dios creó el universo, le dio forma y luego creó la vida. Dos fuerzas lucharon durante la época de la creación: las del caos y las del orden. En algunos mitos, estas fuerzas eran extensiones del dios creador: por ejemplo su hijo y su hija, que personificaban los lados destructivos y creativos, o bien un burlón divino, tanto dador de vida como de muerte. Estas deidades reflejan la transformación que caracteriza la época de la creación, un tiempo en que se oponían estas energías contrarias en el cosmos. Se produjo finalmente la creación del mundo y de la humanidad y las luchas prosiguieron porque estaban entretejidas en la vida misma terrenal y en la naturaleza humana: cada ser humano es como un microcosmos en el que coexisten las fuerzas utilizadas por Dios al inicio, cuando estaba formando el universo.

EL HUEVO CÓSMICO

MEBEGE (fang, pahouin: República Democrática del Congo, Congo, Gabón) se encuentra muy solo. Un día coge pelo de su axila derecha, extrae sustancia de su cerebro y toma un guijarro del mar. Sopla sobre ellos y se forma un huevo. Megebe se lo ofrece a Dibobia, una araña suspendida entre el cielo y el mar, y cuando el huevo está caliente, Mebege desciende y vierte su esperma sobre él. A continuación, el huevo se abre y empiezan a salir personas, los tres hijos de Mebege. Éste coge luego una cuerda de rafia, hace con ella una cruz, y establece así las 4 direcciones. Toma pelo de sus axilas, un poco de revestimiento de su cerebro, hace una bola con ello y sopla, creando de esta manera las termitas y los gusanos. Éstos se dispersan en todas las direcciones y con sus excrementos forman la tierra sobre la cual, una vez dura, caminan los tres seres humanos.

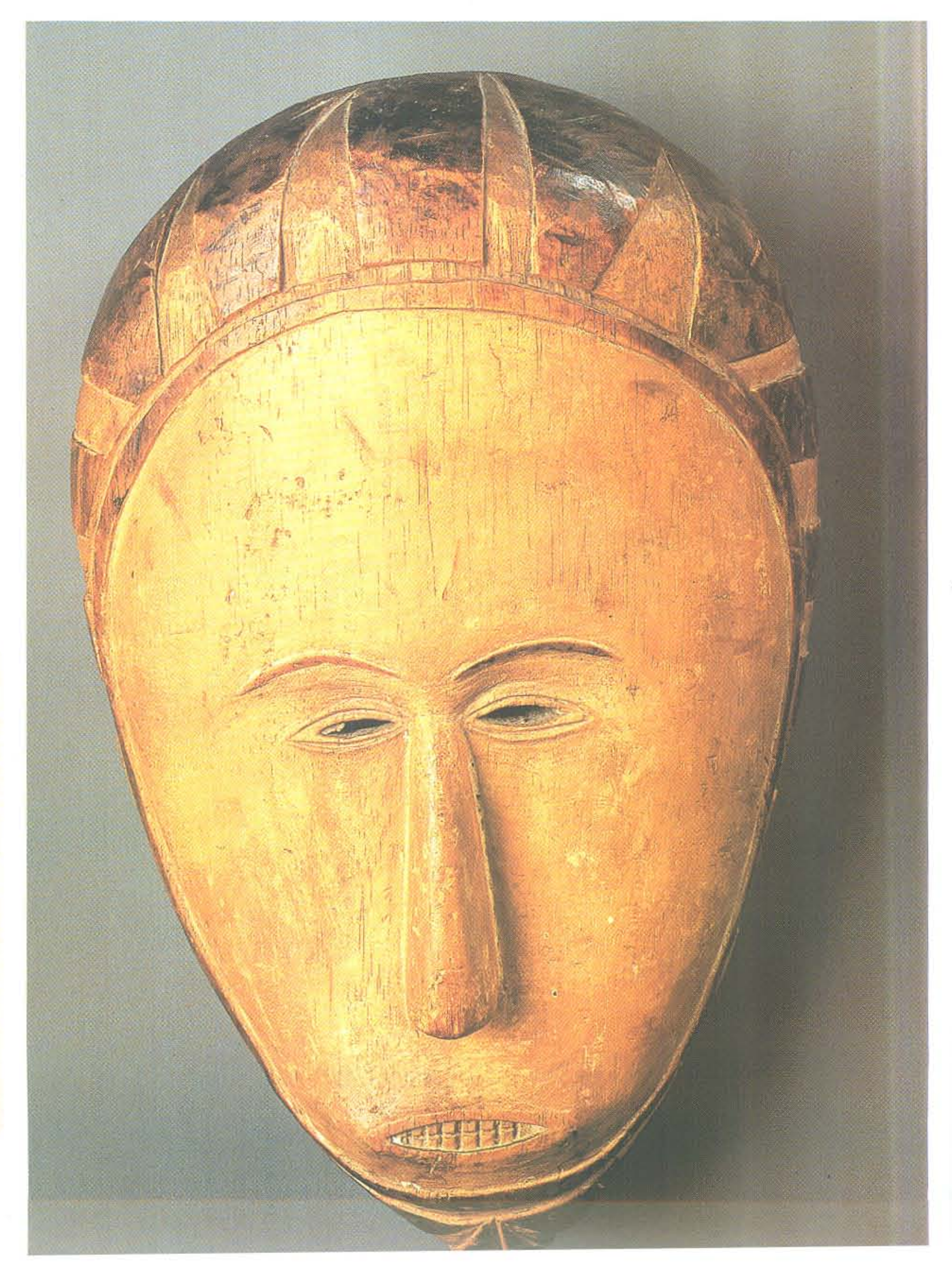
LAS HUELLAS DE DIOS

CUANDO LESA (lamba: Zambia), el gran Dios y Ser supremo, visitó la tierra al inicio de todo, lo hizo bajo el nombre de Luchyele. Procedía del este y ordenó todo el paisaje: ríos, colinas, árboles, hierba. Llegó con mucha gente, implantando las naciones y las comunidades en sus lugares adecuados, y desplazándose hacia el oeste.

En la llanura de Itabwa es posible ver las huellas de Lesa y sus gentes al pasar. Las piedras eran blandas como el barro, pero cuando Lesa pasó, el barro se endureció y desde entonces se han conservado las marcas. Luego Lesa regresó a los cielos y prometió a sus hijos que un día volvería.

◀ *Estatua femenina con niño, que refleja la maternidad.*

▼ *Máscara poco habitual de los fang (Megebe).*



África

INTRODUCCIÓN

LA MITOLOGÍA DE ÁFRICA es única e impresionante por su gran diversidad. Aunque muchos pueblos comparten un lenguaje común y viven en proximidad geográfica, las creencias locales presentan muchas variaciones. Sin duda hay temas comunes, personajes y dioses que reaparecen en las mitologías de todo el continente, pero las culturas individuales suelen tener sus propios esquemas de creencias y costumbres.

Algunos creen que, en la historia del cosmos, hubo tres edades: un tiempo perfecto, Edad de oro en la que los dioses, los hombres y los animales vivían en perfecta armonía. Luego, en el segundo de los tres periodos, la Edad de creación, el dios creador formó la tierra, junto con los seres humanos y animales. Fue un periodo de diferenciación, pues Dios originó la vida usando su propio material como modelo, un intento de recrear la Edad de oro en la tierra. Pero algo sucedió durante ese periodo para hacer ver que la Edad de oro se había desvanecido para siempre y que no podía ser transferida a la tierra; la muerte llegó al mundo y apareció una imperfección en los hombres y en la tierra. Fue un periodo de caos y orden, de miedo y esperanza, de relativización progresiva del pasado y promesa de un nuevo futuro. El dualismo caos-orden fue visto a veces como la naturaleza misma del dios creador.

En algunos sistemas religiosos, este creador era un *trickster* divino, un dios tan benévolo y creativo como embaucador impredecible y, a veces, destructivo. Era un dios de la vida y la muerte; un burlón que reunía características sublimes pero también atroces. Esta misma combinación dual persiste en la creación de los seres humanos: llevan dentro de ellos tanto la vida como la muerte y su conducta es al mismo tiempo sublime y atroz. Ello es resultado de un fallo ocurrido durante la Edad de creación, ese periodo primigenio caracterizado por la transformación, ese rito de paso a un nivel cosmológico.

Con el correr del tiempo, la parte divina y creadora del burlón divino y dios dual se fue retirando hacia los cielos, es decir, se alejó del hombre y de la tierra, mientras que su parte destructiva se quedó aquí, junto con un recuerdo de la perfección y del potencial para el bien: el burlón divino se transformó en el burlón profano. Esta tercera edad es la época contemporánea, el mundo de hoy en día, en el que dioses y hombres se han alejado mutuamente, aunque el hombre, a través de rituales y tradiciones, intenta reproducir la perfecta edad perdida, que en la actualidad es sólo un recuerdo de difícil percepción.

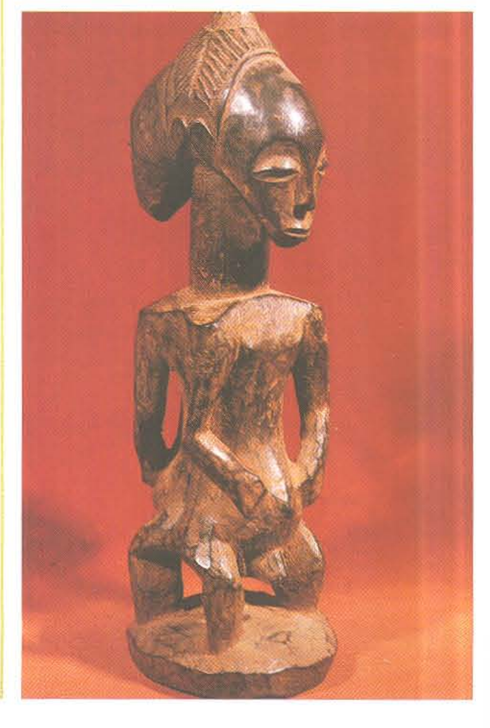
En el paso de la edad perfecta a la actual, los hombres y animales suelen expresar su libre voluntad, separándose de esta manera de Dios. Forma parte del proceso de diferenciación típico del periodo creativo. Aunque los hombres y los animales se aíslan de Dios, aún conservan ciertas cualidades de su unicidad original (como en la Edad de oro), pero pierden su cualidad divina: la vida eterna. Cuando se separan de Dios se vuelven mortales por diversas razones. La muerte llega al mundo. La muerte suele ser el resultado de un acto de libre voluntad por parte del hombre o del animal; este acto ocupa un lugar central en la época de la creación.

EL DIOS CREADOR

EN LAS RELIGIONES AFRICANAS, el dios creador adopta formas diversas. Puede haber un único Dios o un panteón. Dios puede ser un ser totalmente positivo o una fuerza dual formada por bondad y maldad, orden y caos. Dios puede ser un burlón divino (*trickster*), sublime pero también devastador, un espíritu de orden y de desorden, unas veces creador y otras destructor. El burlón divino es un símbolo del periodo de transformación que caracteriza la Edad de creación: al pasar de la edad perfecta de oro a la actual, incorpora también los cambios y pasa de la perfección del dios creador (el lado creativo del burlón divino) a la imperfección del hombre (su lado destructor).

En la época actual, la parte divina de este *trickster* se ha esfumado y sólo queda la profana, un personaje impredecible cuya creatividad residual puede aún verse en las ilusiones que provoca, y cuya amoralidad queda bien patente en su conducta desenfrenada, con frecuencia antisocial. Del caos sale el orden, la lucha entre ambos principios, entre creatividad y destrucción. Esta lucha cosmológica originaria es también nuestra ley. El dios dual es cualquiera de nosotros que lucha con los dos aspectos de su

▼ *Figura doble de madera de antepasados.*



EL MOVIMIENTO ACRÍLICO EN EL DESIERTO CENTRAL

LOS ARTISTAS ABORÍGENES del Territorio del Norte están ahora comercializando su arte en Europa y Norteamérica. Geoffrey Bardon, en las décadas de los años 1970 y 1980, ayudó a artistas del desierto occidental y central a realizar sus pinturas sobre lienzo para su venta a museos y colecciones privadas.

En la actualidad, los artistas de Yuendumu, en la región de los walbiri, así como de otros centros, como Papunya y Kintore, reproducen los dibujos ancestrales con pinturas acrílicas. Las obras de artistas muy famosos en la actualidad, como Charley Tjungarrayi y Clifford Possum Tjalpatjari, están expuestas en todas las principales galerías australianas como representación del arte de Australia central. En la pintura de Tjungurrayi, *El sueño de una rana*, el tema es el proceso creador tras última Época Glaciar, historias que aparentemente han perdurado durante más de 30.000 años en el centro de Australia. Muchas historias del desierto occidental tratan del ciclo Tingari del sueño. En este ciclo de mitos, grupos de ancianos deambularon por el país componiendo series de cantos y secuencias rituales.

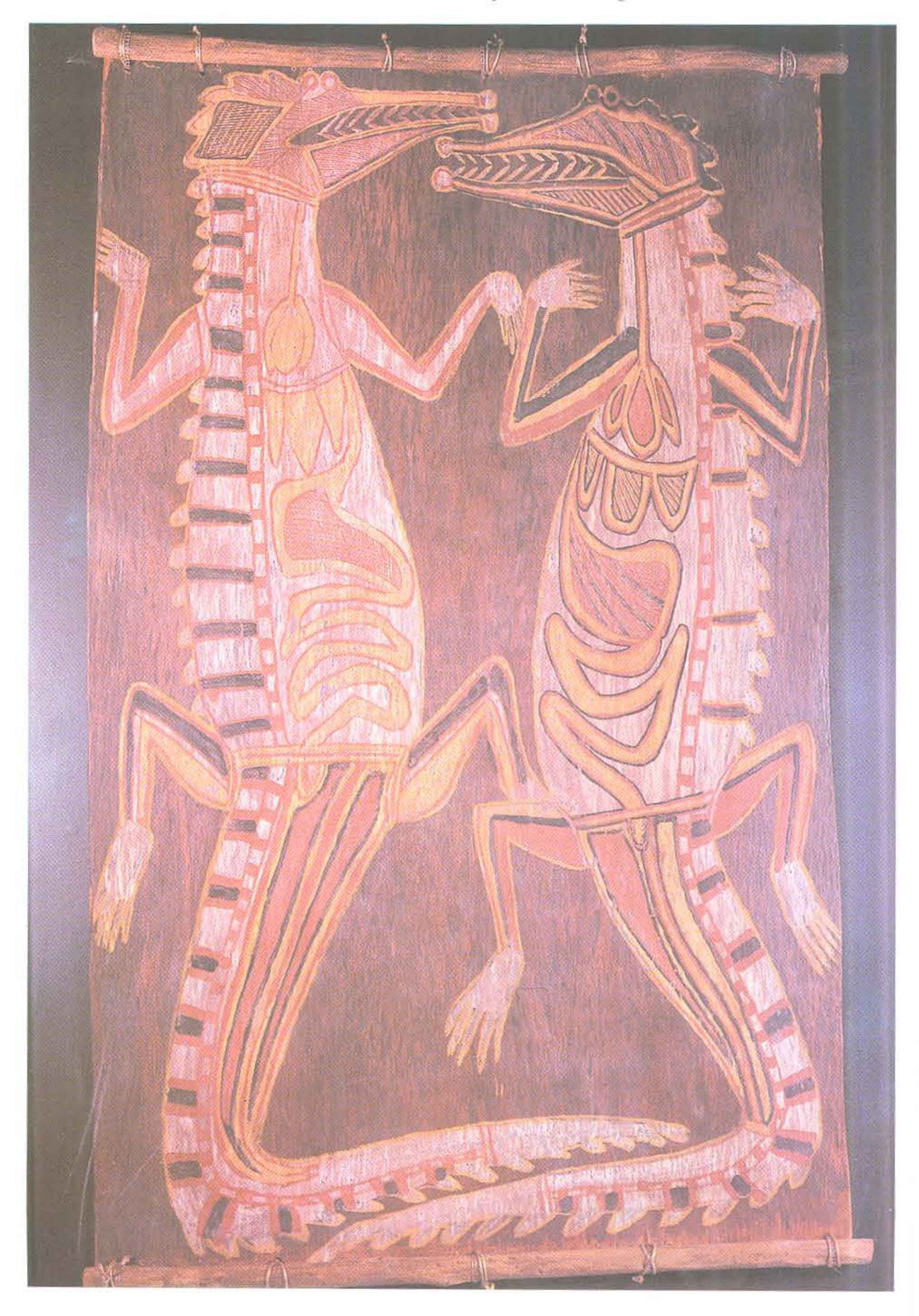
LOS SUEÑOS EN EL ARTE

UNA PINTURA DEL AÑO 1987 del artista pintubi Riley Major Tjangala trata del sueño de la serpiente en Kakarra, cerca de Kintore, en el límite entre el Territorio del Norte y Australia Occidental. Muestra un hombre serpiente de la subsección Tjakamarra y a su esposa, que vivían en ese lugar. Los círculos representan las colinas de arena de Kakarra. La leyenda dice que la hondonada entre estas colinas fue creada por la serpiente cuando se desplazaba por esa región durante la Época del Sueño.

Una fusión más moderna de cosmologías aborígenes y occidentales aparece en una pintura de 1986 de Brogus Nelson Tjakamarra, un walbiri de Yuendumu. El artista se inspiró en una imagen del cometa Haley y la utilizó como motivo central de su obra. La trayectoria del cometa aparece como bucle, y el cometa aparece en varias posiciones mientras circula alrededor del Sol. Los otros planetas mostrados son la Tierra, la Luna, las Pléyades (comúnmente llamadas las Siete Hermanas en toda Australia aborigen) y Venus, la estrella del alba. Las Siete Hermanas son un sueño importante de los walbiri, de hecho, relevante también en toda Australia.

◄ *Se ha visto que diversas tribus de aborígenes geográficamente distantes tienen historias, creencias y objetos comunes, como esta talla de pájaro de la Época del Sueño. Los desplazamientos y encuentros de los grupos han enriquecido las subculturas.*

▼ *Esta pintura sobre corteza muestra una visión de rayos X de dos cocodrilos. Este dibujo puede ser resultado de estudios de disección o bien puede reproducir la visión de los chamanes tras el consumo de plantas alucinógenas.*



ESPÍRITUS *MIMI*

LOS *MIMI* son diminutos, muy delgados. También son muy frágiles y sólo pueden cazar cuando el tiempo está en calma. Cuando un ser humano se les acerca, escapan soplando sobre la roca y abriendo una grieta en la que se esconden. Están considerados inofensivos para las personas, pero no se puede confiar en ellos. Su alimento principal es un tipo de ñame que crece en la Tierra de Arnhem. Las pinturas de espíritus *mimi* son muy comunes en el arte rupestre de todo el oeste de Tierra de Arnhem. Los dibujos los muestran como figuras alargadas, con genitales que suelen ser prominentes en los hombres y grandes pechos colgantes en las mujeres.

LA HISTORIA DE EMÚ

EN ESTA HISTORIA de los dalabon (Territorio del Norte), el ave emú solía consumir toda la comida que traían sus pájaros compañeros. En vano le pedían que se aviniera a compartir. Un día, los pájaros jabiru y brolga detectaron un canguro y regresaron para informar a los demás de su hallazgo.

El cuclillo sentía un dolor muy intenso en una pata y no pudo ir con ellos. Le vendaron la zona afectada y a continuación abandonaron el campamento. Cazaron al canguro con lanzas y luego lo asaron junto a un arroyo.

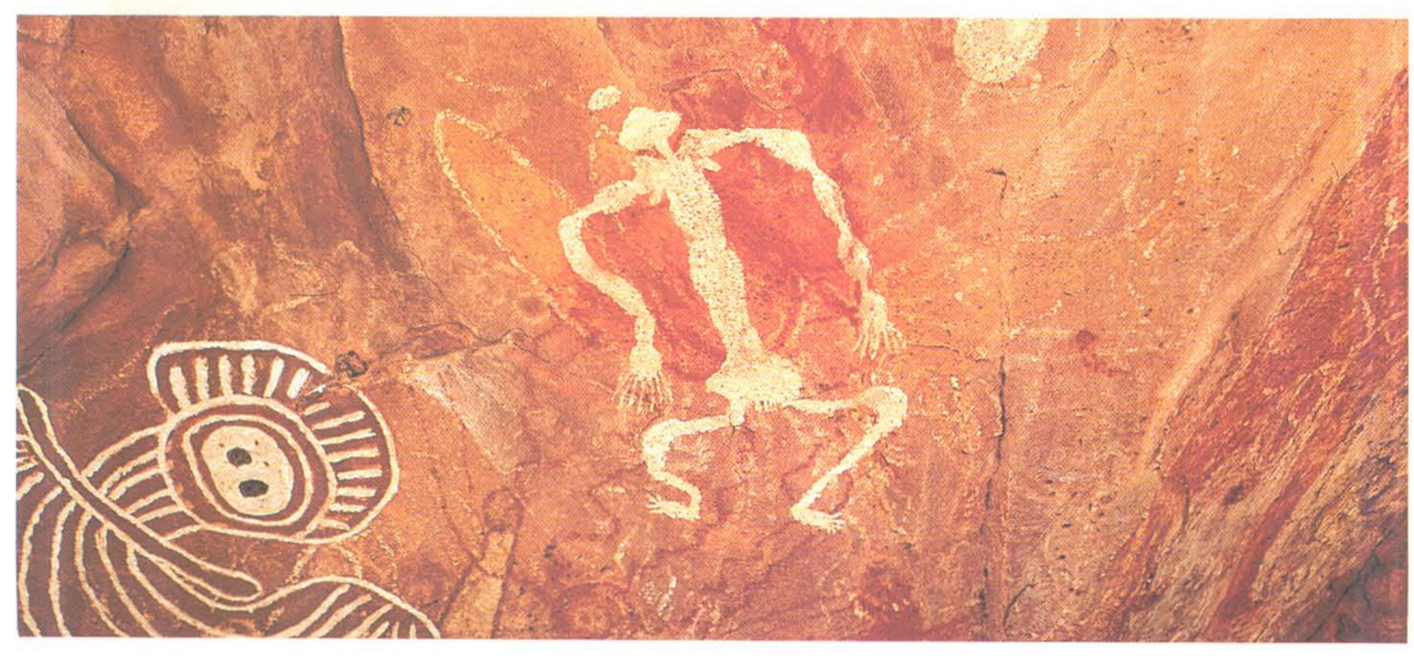
El jabiru y el brolga convencieron al emú para que fuera a buscar hierba tierna y de esta manera poder empapar la grasa que iba cayendo del canguro. Mientras estaba fuera, el jabiru y el brolga despedazaron el canguro y emprendieron el vuelo con los trozos, dejando sólo la cola con el pichón. El emú regresó y halló desierto el lugar de cocción, sin sus compañeros ni la carne. Por fin descubrió al pichón, que volaba con la cola del canguro. Todos los pájaros se rieron y gritaron: "No queremos estar con esa vieja". El emú había tenido muchos seguidores, pero como ahora no quería compartir, los perdió a todos. El emú se tragó entonces una piedra y es por ello que estas aves ponen huevos.

ELEMENTOS PICTÓRICOS

EL USO DE LOS DEDOS para dibujar en la arena o pintar es un testimonio de cómo las manos de las personas sacan su sustento de la tierra y a la vez generan un relato artístico y mítico de esa vida en un momento dado. Los elementos iconográficos representan una contrapartida visual del lenguaje hablado. Como los mitos ancestrales y otras historias suelen tener la forma de un viaje por tierra, los dibujos son en realidad un mapa de la narración, con el viaje u otro desplazamiento como tema central. Por ejemplo, una línea recta puede ser una lanza, un bastón de lucha o un palo para excavar; también puede representar el movimiento de un actor. Una serie de círculos en fila indica un actor que camina o baila. Una línea curva es un actor durmiendo o reclinado. Un arco parabólico es un actor sentado. Los círculos tienen varios significados: pueden ser un nido, un agujero, una poza de agua, un árbol, un fruto, un huevo o un campamento. Un óvalo es un recipiente, un escudo, un arrojador de lanzas o un hueco excavado en la arena para dormir.

◀ *Pintura sobre corteza que muestra un espíritu aborigen masculino de las rocas, un* mimi.

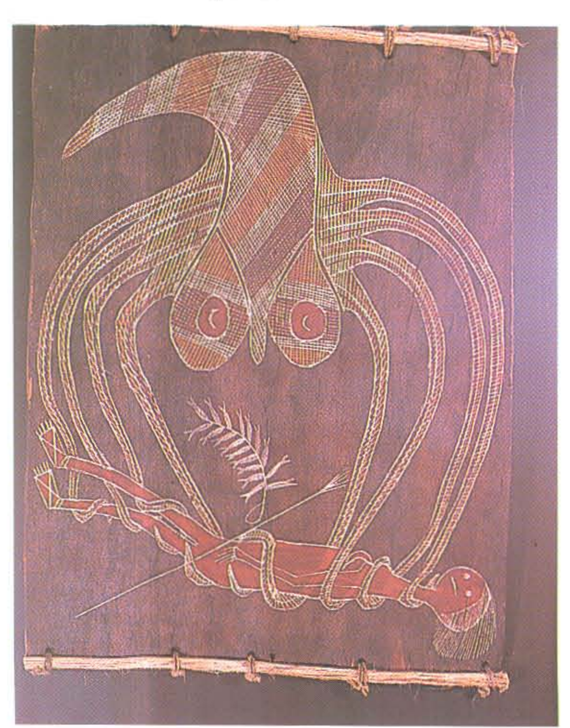
▼ *Cada pintura del arte aborigen tiene una profundidad oculta. Bajo las formas fácilmente reconocibles de animales y personas se encuentran las historias contadas por la curvatura de las líneas, los símbolos y las relaciones espaciales.*



MITO Y ARTE EN AUSTRALIA

EN TODA AUSTRALIA, pero sobre todo en el Territorio del Norte, los dibujos son un complemento importante de la narración pública del mito en las ceremonias y rituales. En el centro del continente, pueblos como los walbiri y los pintupi se han hecho famosos por sus dibujos iconográficos sobre varias superficies, por ejemplo el cuerpo humano, la arena, objetos sagrados como escudos o bramaderas y, más recientemente, pinturas acrílicas sobre tela, que reproducen ciertos episodios míticos. En la Tierra de Arnhem, en la costa septentrional del Territorio del Norte, los pintores locales realizan sus dibujos sobre corteza o sobre tallas de madera.

Los motivos más comunes en Australia central incluyen los círculos concéntricos, que pueden ser un campamento, poza de agua, persona, árbol o lugar ceremonial, conectados por una serie de puntos que representan el movimiento de un ser ancestral de un lugar a otro. En la Tierra de Arnhem, los dibujos tienden a ser menos abstractos, pero también representan ciertos episodios míticos de movimientos ancestrales y creación.



En ambas zonas, el conocimiento de estos dibujos y el derecho de pintarlos viene regulado por un complejo sistema social y político que distribuye el acceso al conocimiento sagrado de forma irregular en la comunidad. La revelación estratégica de dibujos secretos sagrados durante rituales públicos es un factor importante en el impacto social del ritual en sí.

LUNA Y DUGÓN

UN HOMBRE de la *moiety* Yirritja llamado Luna vivía con su hermana, llamada Dugón. Un día estaban cavando en busca de bulbos comestibles de azucena y de loto. Mientras lo hacían, la hermana fue mordida por sanguijuelas. Para aliviar el escozor, corrió hacia el mar. Antes de meterse en el agua, le preguntó a su hermano qué haría en su situación y tras hablar con él, decidió transformarse en un dugón (vaca marina). Su hermano Luna accedió a ir con ella.

Cuando los dos hermanos murieron, se encontraron los huesos de Dugón, sin embargo ella no regresó. Luna, por el contrario, no murió en realidad; sus huesos se convirtieron en conchas marinas y revivió tras comer raíces de azucena y de loto.

La pintura de este mito de los yirkalla del nordeste de Tierra de Arnhem muestra una luna creciente y una luna llena. Los yolngu consideran que el sombreado que rodea el disco lunar es el campo húmedo de la luna. Los diseños alargados son probablemente los bulbos de las azucenas y el loto. La zona de trama en el fondo representa la zona pantanosa, donde crecen estas plantas, así como el reflejo de luz que la luna crea sobre el agua. También puede representar la luz de la estrella vespertina que brilla en el lugar sagrado totémico de Luna y Dugón, tal como está registrado en el ciclo de cantos asociado con este mito.

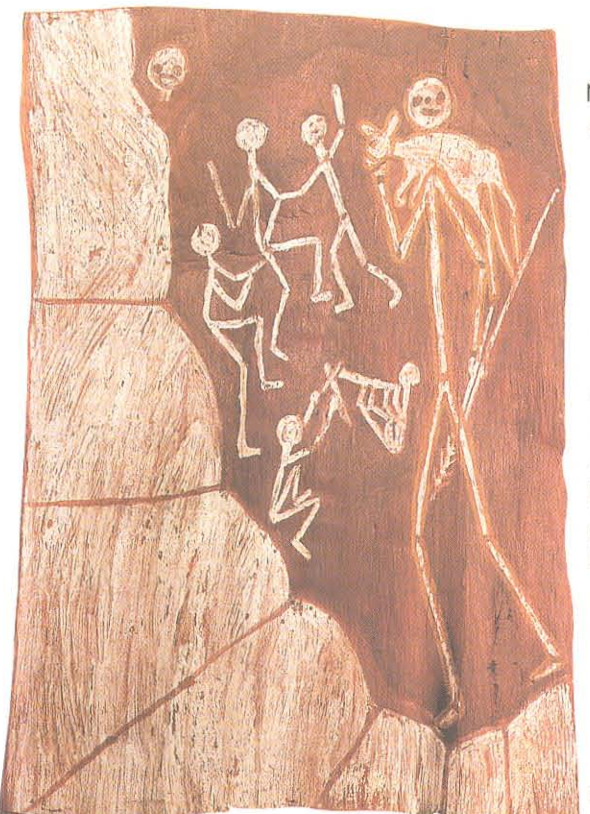
GURUWARI

LOS MEJORES EJEMPLOS documentados de la relación que existe entre mito y representación visual en la Australia aborigen proceden del desierto central y de la Tierra de Arnhem.

En el desierto central, los walbiri hablan de *guruwari*. Este término se refiere tanto a elementos iconográficos convencionales de sus pinturas como a la esencia de la fertilidad ancestral, que se cree que se representa y encarna a través de los dibujos, por ello *guruwari* constituye una manifestación "interna" y "externa". Como esencia invisible interna de algo, denota el poder oculto y poderoso del paisaje, creado por los antepasados, pero que aún sigue ejerciendo su efecto en los seres vivos de hoy. Como manifestación externa de esta potencia, se aplica a cualquier signo visible de dicha potencia, como sucede en los dibujos pintados en los cuerpos de los jóvenes que están pasando la iniciación y que representan a sus antepasados.

BULARDEMO: COLINA CORONATION

EN 1985 COMENZÓ una discusión sobre si se debía permitir la minería del uranio en un lugar del Territorio del Norte llamado colina Coronation, que podría convertirse en una gran zona de excavación de uranio. Un grupo encargado por el gobierno habló con los jawoyn, habitantes de la zona, y éstos dijeron que si se alteraba en lugar, Bulardemo, el cazador-creador, encarnado en el paisaje, provocaría una destrucción inimaginable, que llegaría incluso a Sydney y Melbourne. Más tarde, a principios de la década de 1990, la colina Coronation quedó incluida dentro de los límites del Parque Nacional de Kakadu, tras la decisión del gobierno federal de no permitir el proyecto minero citado.



NGURUNDERI

NGURUNDERI DESCENDIÓ el río Murray en el sur de Australia en busca del gran pez del Murray (*pondi*). Le lanzó una lanza y éste se alejó nadando, golpeando con la cola y ensanchando el río hasta su gran tamaño actual. Ngurunderi envió una señal a su cuñado Nepele. Éste esperó al pez y lo capturó cerca de McLeay (Raukkan). Los dos hombres cortaron el pez y lanzaron trozos en el lago Alexandrina, poniendo nombre a todas las especies de peces que ahora se encuentran allí. Con el último trozo dijeron: "Tú seguirás siendo el pez *pondi*".

Ngurunderi persiguió entonces a sus dos esposas que habían huido de él tras una discusión. En el lugar llamado Larlangangel, levantó su canoa y la colocó en el cielo, donde se convirtió en la Vía Láctea.

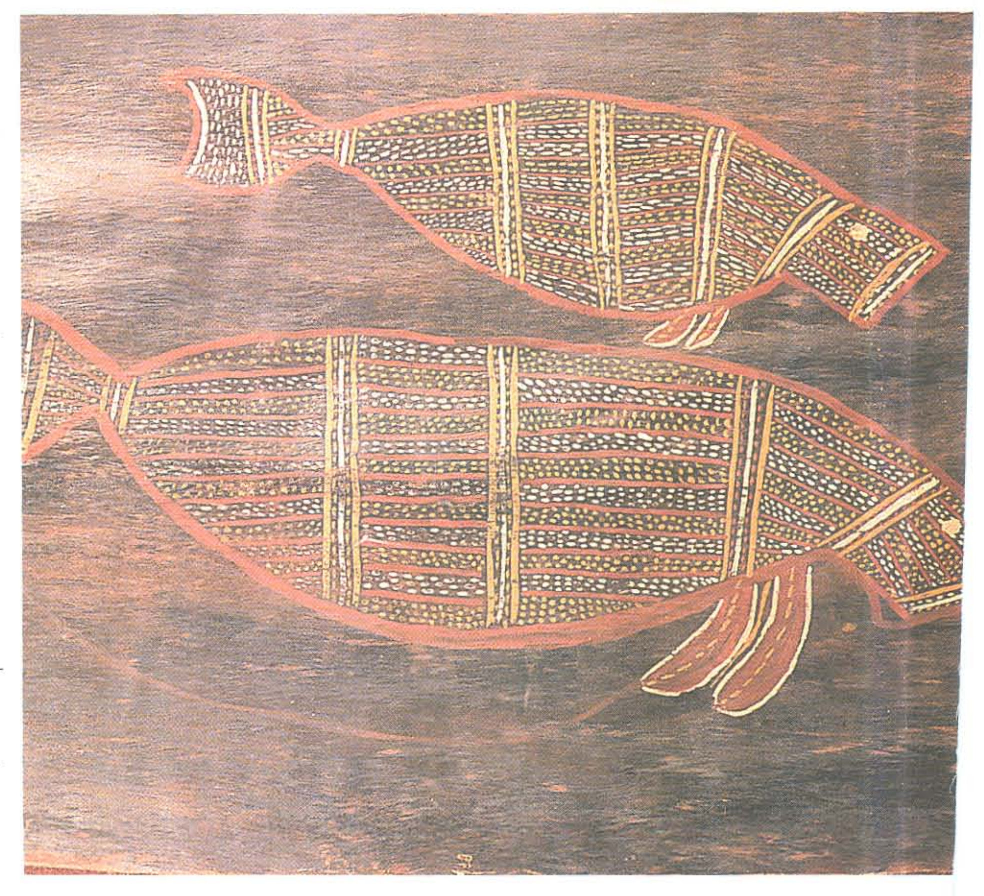
Tras seguir persiguiendo a sus esposas, las encontró en la bahía Encounter. Creó una gran tempestad que ahogó a las mujeres y éstas se convirtieron en las dos pequeñas islas llamadas Pages, situadas frente a la isla Kangaroo. Después, Ngurunderi cruzó y llegó a esta isla. Tras sentarse bajo un árbol, se metió en el agua para purificar su espíritu, luego murió y se fue al cielo.

◄ *Ilustración sobre corteza en la que aparece un cazador, un canguro y otras figuras.*

▼ *Esta pintura aborigen sobre corteza muestra una pareja de ballenas. Los mitos aborígenes narran las historias de la creación de todos los seres vivos.*

MITO Y RITUAL

LOS MITOS describen actos importantes de creación y adjudicación de nombres. Detallan el poder de la fertilidad ancestral. En este sentido, demuestran la importancia de la diferencia de sexos como principio principal de la organización social y cosmológica de los aborígenes. En toda Australia, una buena parte del saber sagrado y ceremonial está en manos de los hombres. A las mujeres les está tradicionalmente prohibido oír o ver cualquier cosa que pertenezca al saber de los hombres, con frecuencia bajo pena de muerte. En la Tierra de Arnhem occidental, por ejemplo, después de que Yirawadbad transmitiera la ceremonia masculina de *ubar* a Nadulmi, éste le preguntó al pájaro Djig: "¿Se lo debemos mostrar a las mujeres?", y la respuesta fue: "No, es sólo para hombres mayores, no podemos mostrárselo a mujeres y niños". Más recientemente, los antropólogos han descubierto también la existencia antes no documentada de campos paralelos de conocimiento religioso femenino en el centro y sur de Australia, que sólo las mujeres tienen el derecho de comunicar, controlar y gestionar.



SERPIENTES Y ARCO IRIS

EN LA MITOLOGÍA ABORIGEN australiana aparecen de forma recurrente serpientes de todos los tipos, desde la serpiente Arco Iris, que en su forma arquetípica aparece en los grupos del desierto central, a la serpiente Tapiz, cuyos rastros del sueño se extienden por la costa este de Australia. En toda Australia, la serpiente Arco Iris es una figura y un motivo importante en los mitos. La serpiente suele tener un tamaño inmenso y vive en pozas profundas de agua. Aparece con diversos aspectos en todo el continente. En el centro de Australia, *wanambi* (uno de sus nombres) viajó desde el manantial de Aneri, cerca de la frontera entre Australia del Sur y el Territorio del Norte, hasta la cadena montañosa de Musgrave. A veces realizaba largos viajes dando vueltas al monte Connor. Los rastros que dejó en esa época suelen ser simbolizados en las pinturas por círculos concéntricos. El camino seguido por *wanambi* es aún visible en la actualidad y está marcado con formaciones rocosas y colinas de arena.

Los grupos cercanos al río Proserpine en el norte de Queensland creían que la lluvia se transformaba en cristales de cuarzo allí donde el arco iris toca el suelo. En el sudeste de Queensland, el arco iris –*takkan* entre los que hablan kabi kabi– muestra a veces la presencia de dichos cristales en los cuerpos de los hombres. Estos hombres pueden convertirse en *gundil*, o médico-hechiceros, capaces de curar y realizar otros actos de magia.



TIEMPOS DEL SUEÑO

EN EL PENSAMIENTO aborigen se habla de una época de creación, en la que seres ancestrales hicieron el mundo tal como hoy lo vemos. Esta época suele conocerse en Australia como "Época del sueño" o "Tiempos del Sueño". Los walbiri la conocen como *djugurba* y, estrictamente hablando, se refiere a las historias y dibujos sobre actos ancestrales durante esta época de creación. Significa un acto de creación que fue un hecho real en tiempos ancestrales pero que aún permanece y sigue ejerciendo un poder creador en los seres humanos. El poder de los sueños permite tener acceso a esta creación ancestral y por eso se utiliza este término.

Los walbiri dicen ser capaces de soñar con los dibujos que se supone que sus antepasados trazaron sobre el país. En otras zonas de Australia, una mujer puede, poco antes de saber que está embarazada, soñar con una especie o con un determinado lugar. Esto se interpreta como una indicación de la afiliación totémica del pequeño y su progenitor espiritual.



◀ *Figuras masculinas y femeninas acompañadas de serpientes.*



Se cree que esta figura fue creada por seres ancestrales del clan que configuraron el paisaje durante los Tiempos del Sueño.

EL HORNO DE BIRRINYDJI

EN EL MITO de Birrinydji hay detalles interesantes sobre el enfrentamiento entre la cultura de los aborígenes y otras ajenas que demuestran la creatividad y flexibilidad de la mitología aborigen como modo de conocimiento. Es posible que los makasares hubieran fabricado hierro en la costa de Tierra de Arnhem y es probable que los aborígenes locales lo vieran e incluso hubieran participado en su producción. Los numerosos aborígenes que viajaron a Makasar durante los 200 años del comercio de *trepang* también debieron de ver sin duda esta industria.

En 1988, 80 años tras el final de la era makasar, el yolngu David Burrumarra propuso la idea de que la minería en su tierra de Dholtji ayudaría a restaurar el bienestar y el estatus entre los aborígenes, un bienestar que había sido usurpado inicialmente por los mismos comerciantes makasares y luego por los colonos europeos. Burrumarra aseguró que la minería formaba parte de la historia aborigen y era un camino hacia la mejora de la vida de sus gentes. Burrumarra decía que, desde los Tiempos del Sueño, los afloramientos costeros de hematites habían sido transformados en herramientas de hierro por los yolngu que trabajaban bajo la guía de Birrinydji, un personaje de los Tiempos del Sueño. Burrumarra espera el retorno de esta "época dorada". Esta historia parece tener mucho en común con los "cultos cargo" que han florecido en Melanesia desde la llegada de los europeos.

SERES CREADORES

EN TODA AUSTRALIA, una gran mayoría de los mitos aborda el tema de las migraciones, viajes y hechos de ciertos seres creadores ancestrales.

Es típico de estos seres el irse desplazando por el paisaje creando sus rasgos más característicos, como pozas de agua, montañas y formaciones rocosas, a la vez que creaban las diversas especies, humanas y no humanas, que ahora pueblan la Tierra. Por ejemplo, en la Tierra de Arnhem, las hermanas Wagilak son creadoras importantes. Mientras se iban desplazando desde su tierra natal, en el centro de Australia, hacia el norte, en varios lugares hundieron sus bastones e hicieron surgir pozas de agua.

Mientras conformaban el paisaje y daban vida a las especies vegetales y animales, estos creadores también iban dando nombre a los lugares visitados y a las especies surgidas. Además de ponerles nombre, cantaron canciones sobre este acto.

Por esta razón, en toda la zona aborigen, los mitos suelen recitarse a través de cantos. Por ejemplo, en una parte del mito de los dos héroes Mamandabari de los walbiri de Australia central, éstos pasan por una poza de agua llamada Wurulyuwanda. En ella ven patos silbadores y cacatúas que comen semillas de hierba. Ellos nombran a estas criaturas "cantando".

RASTROS Y TÓTEMS

LOS SERES CREADORES atraviesan las tierras de diferentes grupos dejando sus rastros. Por ello es corriente que no exista un grupo local, clan o grupo lingüístico que posea o conozca un mito completo.

Australia

INTRODUCCIÓN

EL HOMBRE SE INSTALÓ EN AUSTRALIA en una época en que el continente estaba unido por tierra a las islas que ahora son Indonesia y Papúa Nueva Guinea. La evidencia más antigua de la presencia humana en Australia procede de la región de Upper Swan River, en el oeste, y data de hace 40.000 años. Se ha calculado que en el momento del contacto con los europeos (1788), la población era de 300.000 personas como mínimo en todo el continente. Aunque es difícil de saber a ciencia cierta debido a la rápida despoblación y los cambios que tuvieron lugar tras el asentamiento europeo, se calcula que a finales del siglo XVIII había unas 500 tribus o grupos dialectales distintos en el territorio de Australia. Las islas del estrecho de Torres, aunque se hallen oficialmente dentro de los límites nacionales de Australia, en su aspecto cultural se encuentran más próximas a la parte del sur de Papúa, al menos tradicionalmente.

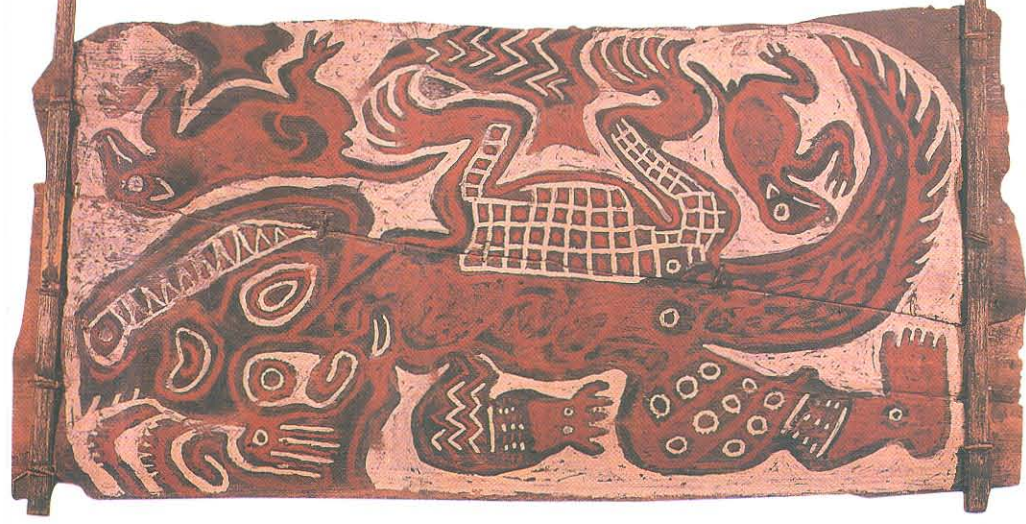
En términos de estilo de vida, Australia tenía un modo de subsistencia basado en la caza y la recolección en la época del contacto con los europeos. El clima y la tierra varían mucho en Australia, desde el desierto árido de la mayor parte de la región interior hasta los valles más fértiles y húmedos de las zonas costeras. No obstante, incluso cerca de las costas de Queensland y Australia del Sur, por poner un ejemplo, donde la abundancia de pesca, animales y plantas comestibles permitía la posibilidad de una residencia permanente, la vida sedentaria era poco habitual. Las poblaciones se desplazaban a distancias considerables, no sólo con la idea de obtener comida, sino para establecer y mantener alianzas políticas, matrimoniales y ceremoniales entre los grupos.

A PESAR DE SU AISLAMIENTO por ser un continente insular, los aborígenes australianos tenían contactos regulares e importantes con los pobladores de lo que hoy es Papúa Nueva Guinea –a través del estrecho de Torres– y de las islas del este de Indonesia. Los comerciantes de Makasar visitaban regularmente la costa de la Tierra de Arnhem y los efectos de estas visitas están registrados en los mitos, cantos y pinturas de los yolngu del nordeste de Tierra de Arnhem.

Desde un punto de vista antropológico, las poblaciones aborígenes de toda Australia se hicieron famosas primero por la complejidad de sus sistemas de parentesco. En todas las zonas, los parientes se dividían en secciones y subsecciones, basadas en las intersecciones de principios de descendencia masculino y femenino. Las secciones y subsecciones estipulaban en qué categoría caía el cónyuge de una persona y por ello sometía el matrimonio a reglas de parentesco específicas. Estas secciones y subsecciones también cumplían importantes funciones ceremoniales, como la iniciación y la transmisión de conocimiento religioso secreto entre grupos.

Hay una relación estrecha entre las grandes tradiciones mitológicas de Australia y Melanesia. Contrariamente a lo que podría pensarse en función de la geografía y la historia, el traspaso de temas míticos fue de Australia a Nueva Guinea, y no al contrario. En Australia y parte sur de Nueva Guinea, el culto de la bramadera era un punto central en la vida ritual masculina. En el caso de los aranda, las bramaderas reciben el mismo nombre que los tableros sagrados (*tjuringa*). El culto es básicamente una glorificación del poder fálico masculino. Los mitos son revalidados por ejecutantes que, disfrazados, llevan un símbolo fálico idéntico al antepasado que están representando.

Junto a este movimiento de imaginería fálica, también el motivo de la serpiente viajó entre Australia y Nueva Guinea. La serpiente es un símbolo más complicado que la bramadera porque tiene características tanto femeninas como masculinas y estas propiedades ambivalentes quedan reflejadas en los mitos de ambas regiones. El mito souw del Daribi interior de Nueva Guinea insiste en la relación del conocimiento y pudor sexual con la cultura humana. Es afín al mito central del ciclo Wagilak de Tierra de Arnhem, donde la revelación de las capacidades menstruales de la mujer cancela y limita el poder fálico masculino.



◀ *Pintura aborigen tradicional que muestra animales.*

DIOSES OCEÁNICOS

LOS DIOSES y los espíritus eran muy abundantes en toda la región, sobre todo en Melanesia y las Marquesas, donde los grupos tribales estaban separados por montes y valles. Los dioses eran más frecuentes en Polinesia oriental y en Tonga que en Samoa y Micronesia, donde predominaban los espíritus. Cada grupo polinésico desarrolló su propio panteón, con frecuencia agrupado en torno a sus tres dioses más importantes, como en Tonga, Tahití y Hawai. Samoa tenía dos cultos principales, mientras que las Marquesas y Nueva Zelanda contaban con panteones familiares que parecían reflejar la diversidad multitribal. La mayoría de los dioses tenían formas humanas o antropomórficas, aunque también podían ser adorados en forma de objetos inanimados.

MITOLOGÍA MAORÍ MODERNA

LOS CULTOS CRISTIANOS sincréticos han prevalecido en la Nueva Zelanda maorí desde la emergencia del movimiento Papahurihia en 1833. Esta religión temprana se oponía a los misioneros protestantes e invocaba la serpiente bíblica Nakahi, de la que el profeta decía que era el instrumento de Te Atua Wera (el dios abrasador), la serpiente ígnea de la vara de Moisés.

En todos estos movimientos, el antiguo *tohunga* fue sustituido por profetas maoríes. De especial interés era el profeta Tuhoe, Rua Kenana Hepetipa, un mesías maorí, que experimentó una visión en Maungapohatu, la montaña sagrada de los tuhoe, en 1905, tras haber sido enviado allí por el arcángel Gabriel. En la montaña se encontró con la antepasada Whaitiri, una diosa poderosa del mundo nocturno (*po*) que le mostró un diamante sagrado de gran poder. En 1906, Rua fue bautizado como Hepetipa (*Hephzibah*), el que hacía fructificar la tierra, y fue considerado un Mesías.

Aunque no todos los profetas equivalían a dioses vivientes, incluso el movimiento bastante convencional de Ratana colocó en el panteón a los "ángeles fieles" y el mismo Ratana, en calidad de Te Mangai (la boca de Yavé) gozaba de un estatus casi divino.

LA BÚSQUEDA DE LA INMORTALIDAD

UN DINTEL LABRADO de una casa de reunión maorí expuesto en el Museo Wanganui y copiado en muchos poblados, muestra a Maui intentando pasar a través del cuerpo de su antepasada Hinenuitepo, la personificación de la muerte. Maui, acompañado por una bandada de pájaros, se encontró a la diosa dormida. Ordenando silencio a los pájaros, Maui entró serpenteando en su cuerpo. Había casi llegado a la cabeza cuando los pájaros no pudieron contener la alegría y el piar del papamoscas despertó a la diosa que juntó sus enormes músculos con un gran estruendo, partiendo en dos a Maui y finalizando así su búsqueda de la inmortalidad.

MITOS DE ORIGEN DE TRANSICIÓN PROCEDENTES DE LAS TIERRAS ALTAS DEL ESTE DE NUEVA GUINEA

AL PRINCIPIO sólo había tres hermanos. Uno fue el padre de las gentes de las praderas, otro el de los pueblos de la maleza, y el tercero se fue y nunca volvió. Cuando los blancos llegaron a Nueva Guinea, los ancianos decían: "Éstos son los hijos del tercer hermano. Se fue, tuvo muchas posesiones, aprendió todo tipo de magia y ahora ha regresado. Sus hijos tienen ropa y utensilios, vehículos y comida en lata del mundo exterior. Como el hombre blanco no hace nada de lo que tiene, deben ser los espíritus quienes lo fabriquen. Sus espíritus son también los nuestros. El hombre blanco debería compartir estos bienes con nosotros. Algunos de nosotros hemos vistos cómo llegan los bienes en barcos por el mar. Estos bienes proceden de un gran agujero en el fondo del mar. Los hombres llevan allí sus barcos y los espíritus descienden por escaleras para subir el cargamento desde las profundidades".

Las gentes del valle Binumaria tienen ahora un nuevo mito: "En un principio, Dios hizo el cielo y la tierra y un jardín para el hombre. Dios cogió un cuchillo y arañó el brazo de Adán y vio que no fluía sangre por sus venas, entonces mató una gallina y se la dio. Cuando Adán comió la gallina, la sangre comenzó a correr por su brazo. Adán y Eva eran primero de sexo masculino, pero cuando Eva comió del fruto, Dios la castigó convirtiéndola en mujer".

▲ *Algunos dioses, como éste de los pescadores, se representaban con ciertas características humanas, como rostro y extremidades bien definidas.*

▶ *Se cree que esta escultura representa al dios de la guerra, Ku. Aquí aparece como un tiburón, un sinónimo habitual de jefe. Algunos de los dioses tenían la capacidad de cambiar de forma y por ello se representan de diferentes maneras.*

MITOS DE LOS 'ARIOI

LOS TEXTOS MÍTICOS referentes a la creación de la sociedad de los 'Arioi ofrecen uno de los capítulos más específicos de la prehistoria del Pacífico y fueron registrados en Tahití por el misionero J. M. Orsmond. Existen otras versiones pero son derivadas, están mutiladas o carecen de los detalles esenciales. Varios relatos que subrayaban los rituales de iniciación y fertilidad se han perdido o han sido destruidos porque se creía que su contenido era ofensivo. El mito de origen aquí presentado parece contener algunos elementos históricos. la unión de 'Oro con una señora de noble origen de Borabora parece ser la unión de un pueblo local que usaba faldas de hierba con el pueblo que fabricaba corteza de papel (*tapa*) y que se había establecido en Borabora tras llegar de Rotuma, su tierra de origen. Aunque algunas fuentes dicen que nunca llegó a matarse a los hermanos o hijos de 'Oro transformados en cerdos, y que éstos eran adorados como jefes de la sociedad, el objetivo último de la metamorfosis parece haber sido el ofrecer un sacrificio humano a Vairaumati, una idea reforzada por algo que dijo Mahi: que deseaba un cerdo en calidad de rodillo para lanzar al agua su canoa, una especie de sacrificio humano. Era obligatorio sacrificar bebés, hijos de los miembros de la sociedad, tal vez en recuerdo del sacrificio de 'Oro.



EL ORIGEN DE LA SOCIEDAD 'ARIOI

EL GRAN DIOS 'ORO arrojó a su mujer, que se convirtió en una masa ciega de arena. Sus dos hermanas se apiadaron de él y, vestidas únicamente con las hojas de la planta *ti* y armadas con dardos de caña, decidieron buscarle una esposa.
El pueblo de Tahití se reunió pero no logró encontrar una esposa, luego pasó lo mismo con el pueblo de Raiatea, pero tampoco fue posible. Las mujeres tenían caras arrugadas bajo sus guirnaldas verdes.
En Borabora, no obstante, hallaron a la hermosa Vairaumati, oculta tras ropajes blancos y escarlatas. Cuando retiraron sus velos, casi se desmayaron ante su belleza. Su rostro era como la luz de la luna, y sus ojos, como el cielo azul intenso.

Las hermanas regresaron al cielo, despertaron a su hermano y le dijeron que su mujer lo estaba esperando en Vaiotaha. 'Oro voló en línea horizontal hasta que estuvo sobre el lugar, luego descendió y él y su esposa hicieron el amor durante tres días y tres noches. Avergonzado por no tener nada que regalarle a ella, regresó a los cielos, donde sus hermanas lloraron por su condición. Luego, él llamó a sus dos hermanos menores y convirtió a uno en cerdo y al otro en cerda para llevarlos a su amada. Esa noche hicieron el amor, y también los dos cerdos retozaron y dieron a luz cinco crías que los sacerdotes dedicaron a 'Oro, asignando cada uno de ellos a uno de los privilegios de los seguidores de 'Oro, el jefe de los cerdos.

Luego, 'Oro buscó un lugar para su cerdo y envió a Mahi a Tahití, pero la gente estaba en sus *marae* rezando por sus barcas y no lo invitaron. Tras regresar a Opoa tres veces con las manos vacías, Mahi creó una alianza con Hua'atua de Afa'ahiti a través de su hija Taurua.

◀ *Los pueblos de Oceanía siguen llevando faldas de paja y otros rasgos de la vestimenta tradicional en sus celebraciones, repletas de danzas rituales e historias.*

PERSONAJES OCEÁNICOS

ADEMÁS DE los burlones (*tricksters*) como Qat en Melanesia y Maui, la mayoría de los primeros cultos giraba en torno a los dioses del mar (Tinirau, conocido desde Japón hasta Tuamotu, Tefatumoana y Tangaroa) y dioses de la tierra (Nafanua). Los dioses que separaron la tierra del cielo también eran arquetípicos. Las figuras de culto posteriores fueron dioses fálicos de la fertilidad y de la guerra, que a veces eran intercambiables entre sí. Es por ello que Rongo presidía la agricultura en un grupo y la guerra en otro. Entre los personajes recurrentes cabe citar mujeres salvajes de ojos saltones, hombres pájaro y monstruos acuáticos. Los héroes, bufones, dioses vivientes y gente normal completaba el paisaje mítico.

EL SACRIFICIO DE TAGALOA

CUANDO UNA PLAGA terrible asoló su tierra de origen, Faitaulaga, el sumo sacerdote del dios del mar Tagaloa, pidió a 42 jóvenes fuertes y a siete hermosas doncellas que se ofrecieran al dios y que escaparan de los dioses de la muerte en siete canoas. Con la ayuda del dios del mar, ganaron a los dioses de la muerte y remaron y navegaron durante siete días y siete noches. Al llegar a una isla del norte, llenaron sus canoas con fruta, pero fueron disparados con flechas envenenadas. Cuando el séptimo hombre de cada canoa estaba empujando desde la playa, era alcanzado por las flechas y se convertía en el primer sacrificado. Luego llegó una tormenta y unas olas de la altura de una casa arrastraron al remero que estaba al frente de cada canoa, llevándolo al hogar acuático de Tagaloa, que deseaba más sacrificios. Los remeros se convirtieron en siete peces poderosos que tiraron a un pescador de cada canoa, el tercer sacrificio.

Los viajeros, ya reducidos, llegaron a la laguna Nukuor donde les regalaron cerdos y leche de coco, quedándose allí un año hasta que se celebró un baile en su honor. Siete de los hombres se emborracharon con vino de palma y blasfemaron contra el dios, gritando *"malosi Tagaloa"*. El viejo árbol del pan bajo el que estaban sentados se desplomó de repente, esparciendo sus cerebros y su sangre sobre los demás. Expulsados de la isla por temor a represalias, los viajeros llevaron los cuerpos aplastados al mar en esteras y los dejaron caer en calidad de cuarto sacrificio. Navegaron dejando atrás las islas Ralik y Ratak, pero durante muchos días no vieron tierra y estaban a punto de morir de hambre. Los dos hombres de cada canoa echaron a suertes quién debía morir, pero cuando los perdedores estaban atados, los ganadores se negaron a matarlos. Entonces, las mujeres hicieron el amor con los perdedores y luego los estrangularon, y su carne sirvió de alimento. Los huesos envueltos en esteras se convirtieron en el quinto sacrificio. Las mujeres hicieron entonces el amor con los restantes y planearon matarlos en caso necesario. Un huracán evitó más carnicerías, y Tagaloa habló desde su centro ordenando que no hicieran más sacrificios y pidiendo a las siete parejas restantes que viajaran hacia el sur durante 77 noches hasta encontrar unas islas fértiles llamadas Samoa. Al llegar a la isla de Oahu fueron recibidos por el rey Umi y se les unieron dos jefes de Hawai, Leapai y Tualagi, junto con sus familias, y se embarcaron hacia el sur hasta que llegaron a Manu'a.

▲ *Las figuras de espíritus como ésta se convirtieron en figuras de culto en la mitología oceánica.*

◀ *Máscara de Nueva Guinea que representa un "hombre pájaro", un personaje típico en la mitología oceánica.*

MITOS SOCIALES – HISTORIAS SOBRE LA CREACIÓN

EN TODA OCEANÍA, los mitos servían para inculcar valores sociales, como las obligaciones familiares, los derechos del primogénito, el respeto por lo sagrado, la condena del incesto y, en las sociedades estratificadas, la obediencia a sacerdotes y jefes. Aunque estos mitos sociales contenían algunos elementos antiguos y a veces un lenguaje obsoleto, continuamente se reelaboraban y reinterpretaban en función de los intereses políticos de la sociedad que tenía el control. Los mitos de creación no sólo no eran los más antiguos, sino que incluso podían ser los más recientemente redactados, pues contenían las líneas directrices para la interacción social. Como regla general, las sociedades más estratificadas eran las que tenían mitos de creación más complejos.

Aunque en parte de Melanesia y en subculturas de Micronesia y Polinesia parecía haber poco interés por la forma en que el mundo había sido creado (la curiosidad se limitaba al origen del hombre), los cantos de creación del resto del territorio alcanzaron un nivel poético y filosófico muy elevado. Un himno a Ta'aroa de las islas de la Sociedad se parece a un himno del *Rig Veda*, mientras que *Kumulipo*, el himno de creación de Hawai, compuesto en el siglo XVIII, ofrece una explicación evolucionista y no espontánea de la creación. Estos himnos ofrecían una introducción a largas genealogías que conectaban la divinidad con las familias gobernantes.

LA LEYENDA DE TIKI: UNA HISTORIA DE LA CREACIÓN

EL DIOS TIKI vivía en Havaiipo, el mundo especular de oscuridad, y allí era jefe de varios espíritus. Sintiéndose solo fue a la orilla del mar y creó un niño de arena que luego recubrió y se fue. Volvió tres días después y se sorprendió al ver una pequeña colina en el lugar donde había enterrado al niño. Separó la arena y encontró a una hermosa mujer a la que llamó Hinatunaone y que se convirtió en su esposa. Tuvieron un hijo y una hija capaces de procrear. Tiki decidió buscarles un lugar donde vivir, por ello se fue de Havaiipo y halló un lugar en el océano donde ordenó que surgiera la tierra de Nukuhiva y colocó allí a sus nietos.

Pronto hubo demasiada gente; entonces miró de nuevo al agua y ordenó que se elevara Uapou. Se fue de Nukuhiva, donde la gente construyó una imagen en piedra de él, pero aún creó otras tierras nuevas a medida que la población aumentaba: Uahuku en el este, Hivaoa en el sur, Tahuata que fue poblada por gentes de Uahuku, Mohutani como lugar de descanso y Fatuhiva, poblada por habitantes de Hivaoa.

◀ *Estatua antigua oceánica, seguramente de carácter sagrado. Los mitos eran repetidos por los ancianos para infundir respeto por lo sagrado en los niños.*

▶ *Estatua para rendir homenaje a los antepasados.*

DESOBEDIENCIA Y SU RECOMPENSA

LOS MISIONEROS Y CIENTÍFICOS que creían en la doctrina preevolucionista de la degradación de la cultura solían pensar que habían hallado evidencias de la revelación bíblica, mientras que los evolucionistas decían que muchos mitos se habían contaminado por la influencia de los primeros cristianos. Lo que es más probable es que los mitos de las culturas primigenias hubieran evolucionado en una forma muy similar a los mitos registrados en el Génesis. Los mitos de la Micronesia referidos al dios antepasado Nakaa, seguramente de origen indioasiático, formulados en tiempos precristianos, se parecen mucho a los que aparecen en la Biblia. La maldición de Nakaa, aquí en una versión de un informante de las Gilbert, podría ser interpretada como la expulsión del Edén, exceptuando que la isla de Bouru (Pulotu) se parece más a Bhurloka, el mundo de procedencia de los *Vedas*. Otras versiones dicen claramente que los hombres poseían un árbol que de forma continuada rellenaba su único coco y también una trampa para peces que siempre estaba llena y que Nakaa se llevó consigo al marcharse. Entonces, él se sentó a la entrada del mundo de los espíritus con una red con la que capturar las almas de los muertos. Los que podían refrenarse durante tres días y no comer del fruto del árbol de Nakaa, ni peces de su trampa ni agua de su pozo, podían volver al mundo de los vivos.

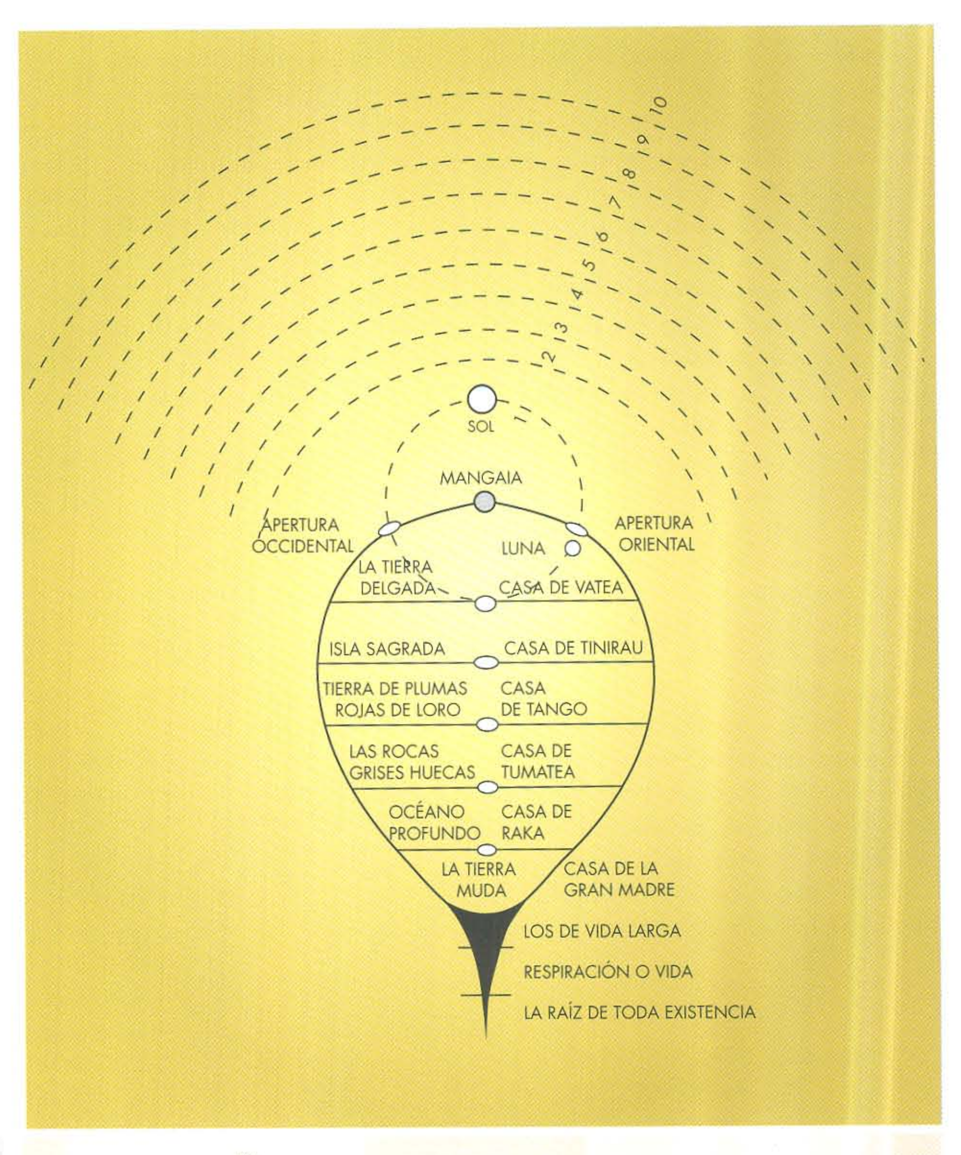
MITOS DE DILUVIOS

LOS QUE BUSCAN "supervivencias bíblicas" suelen coleccionar mitos sobre diluvios e inundaciones. El inglés Thomas Lawson estaba tan convencido de las supuestas correspondencias bíblicas en un ciclo de relatos de los take de Hivaoa (Marquesas), recogido por él entre 1861 y

MITOS ASTRONÓMICOS

MUCHOS DE LOS PRIMEROS mitos eran de tipo universal porque se basaban en la antigüedad del saber de las estrellas. Como señala el erudito maorí Hare Hongi, muchos de los mitos griegos y orientales sobre el Sol y las estrellas sólo pueden ser interpretados correctamente si se comparan con las versiones maoríes que han conservado los detalles esenciales. Maui fue básicamente el semidiós que ordenó, organizó y controló el sistema solar. Mientras el mito clásico de su captura del Sol ha sobrevivido, su propio culto fue reemplazado por los cultos de Rongo, Tane y Tangaroa. Todos los hechos y las estaciones estarían determinados por los movimientos de los cuerpos celestes, y los dioses asociados con ciertas estrellas y planetas se convirtieron en los dioses tutelares de algunas cosechas. La aparición de las Pléyades señalaba el inicio de la estación húmeda y solía ser causa de una gran excitación. En un mito maorí, las Pléyades eran siete palomas blancas capturadas por Tautoru, el cazador, u Orión.

Hina, el nombre de numerosas diosas y manifestaciones, se identificaba con las fases de la luna y aparecía en los mitos como la diosa de la muerte, del nacimiento, de las mareas, del viento del oeste, del fuego, del agua y de la artesanía femenina, con un estilo muy similar al de la Virgen María.



▲ *Una representación del universo polinésico.*

SEMIDIOSES

SE CREÍA QUE los chamanes más poderosos, los reyes sagrados y algunos héroes culturales eran medio divinos y medio humanos. Los más importantes de éstos, como Maui y Olifat, no solían distinguirse de los dioses y su estatus cambiaba según las creencias locales. Algunos antepasados y espíritus antropomórficos también eran considerados como semidioses, aunque no dieron lugar a culto alguno y parecían ser más espíritus que otra cosa. Así sucedía con Fehuluni de Tonga y muchos de los *aitu* o espíritus de Samoa como Moso y la familia *aitu* de Mata'afa. Dioses vivos, como el déspota samoano Tamafaiga, gobernaron incluso hasta el año 1829.



MAUI CAPTURA EL SOL

CUANDO MAUI era joven, el Sol viajaba tan rápido por el cielo que su madre y otras gentes de la Tierra no tenían tiempo para acabar sus trabajos en el jardín. Maui decidió ralentizar el Sol y, para ello, armado de unas cuerdas fuertes y una maza, viajó hacia el este esperando la aparición del Sol. Cuando el Sol pasó su cabeza por el lazo, Maui hizo que sus hermanos tiraran de los extremos de la cuerda hasta que el Sol estuvo completamente a merced suyo. Según los hawaianos, Maui le echó el lazo a seis patas o rayos del Sol y los golpeó contra un árbol. Maui le dio luego un mazazo sonoro al Sol con una porra, de la que se decía que era la mandíbula de su abuela. Luego lo volvió a soltar sólo cuando estuvo de acuerdo en viajar más despacio, para que la gente de la Tierra tuviera tiempo de atender a sus jardines y huertos. Este mito fue readaptado a las diferentes circunstancias de muchas islas y formó parte de los ciclos de cantos de Maui en Tonga y Samoa, Hawai, Nueva Zelanda, Tuamotu y las Marquesas.

DEIDADES FEMENINAS

LA DIOSA MADRE y la diosa de la Luna proliferaron en zonas con sistemas matrilineales, pero en las sociedades patrilineneales, las deidades femeninas tendían a ser complemen-



KAMAPUAA DE KAUAI

EN LAS ISLAS DE KAUAI es posible ver muchas rocas y manantiales que conmemoran la visita de un famoso dios burlón metamórfico llamado Kamapuaa. Nadaba entre las islas como un gran pez negro pero se convirtió en jabalí para buscar agua en la arena. Satisfizo su apetito comiendo boniatos y caña de azúcar, y luego se puso a dormir, alcanzando un tamaño tal que se precisaron 20 hombres para llevarlo al poblado, donde prepararon un horno de tierra para cocerlo. Cuando intentaron estrangularlo, él rompió las cuerdas y se convirtió en un hermoso guerrero, cubriendo con una capa de plumas su lomo con cerdas de jabalí.

Cuando los espíritus guardianes de un manantial se negaron a darle agua, se volvió a transformar en jabalí y comenzó a excavar para hallar el agua. Luego derribó a los dos hombres espíritus del valle que se convirtieron en rocas grandes. El manantial dio agua carbónica que fue llevada en calabazas a otras islas. En otro manantial se tumbó como jabalí ensuciando tanto el agua que se volvió demasiado amarga para poder ser bebida por cualquier animal.

En otra ocasión, cuando dormía en forma de jabalí, el gigante Limaloa intentó matarlo haciendo caer una piedra gigante. Convirtiéndose en el hermoso guerrero, Kamapuaa lanzó una roca en forma de cuña por la ladera para que detuviera la piedra. Los dos se hicieron amigos al instante, Limaloa lo convenció para que le ayudara a cortejar a las hermanas del señor de Puna. Kamapuaa fue a su piscina y las hermanas se enamoraron al instante de su hermoso reflejo. Cuando dijo que no las complacería hasta que llegara su amigo, las hermanas reconocieron a Limaloa como su importuno pretendiente, pero cedieron para obtener a Kamapuaa como marido.

En las guerras entre Puna y los jefes de Kana, Kamapuaa demostró ser un gran guerrero, y todo su cuerpo era invisible menos la mano que sostenía la maza. Tras la batalla quitaba las capas de plumas y los cascos de los jefes vencidos, regresaba a su morada, se transformaba en jabalí y ensuciaba las esteras. Mientras sus esposas iban a lavar las esteras, él ocultaba los trofeos bajo las esteras para dormir que llegaban a alcanzar una gran altura. Todos los intentos para dar con el ladrón fracasaban, aunque se sabía que éste tenía una mano herida. Cuando al final hallaron a Kamapuaa, se le dio a elegir entre la muerte o el destierro y éste decidió irse de Kauai para siempre.



▲ *Los* tricksters, *como el dios Kamapuaa, eran capaces de adoptar formas animales, como el jabalí, para conseguir sus fines.*



▼ *Las escuelas de Hawai y Nueva Zelanda hicieron grandes esfuerzos para codificar y precisar ideas en cosmología y mitología.*

COSMOLOGÍA OCEÁNICA

EN TODO EL MUNDO OCEÁNICO, los mitos siguen el esquema chamánico de un universo formado por tres capas. Casi todo

FERTILIDAD

LOS DIOSES de la fertilidad solían estar relacionados con los de la guerra. En las sociedades cazadoras de cabezas, la cabeza era considerada como una fuente de poder, y muchos mitos oceánicos hablan de cuerpos y cabezas enterrados que dieron lugar a plantas valiosas, como el cocotero, la caña de azúcar o la *kava* (tipo de pimienta). Los dioses masculinos de la guerra y la fertilidad recibían dones, al igual que los reyes sagrados, a los que se regalaban los primeros frutos. Los mitos en los que aparecen Rongo, Tane y Hikule'o están relacionados con las plantas alimenticias. Las diosas madres de Melanesia también eran una fuente de riqueza alimenticia vegetal.

▶ *Talla de un dios o figura ancestral, seguramente Tangaroa.*



DIOSES NUEVOS Y TRANSFORMADOS

MIENTRAS QUE EN Melanesia cabe esperar un resurgimiento parcial de los dioses antiguos, dada la tardía llegada del cristianismo y la ausencia de teocracias, no parece demasiado probable que esto mismo suceda en Micronesia y Polinesia.

Tanto en Samoa como en Tahití ha habido intentos de sustituir a Yavé del Antiguo Testamento con Tagaloa (Ta'aroa), con la idea de que ambos son el mismo dios creador. Se acepta normalmente que los samoanos abrazaron la religión del Antiguo Testamento antes de la llegada de los misioneros y que estaban ya esperando la llegada del Nuevo Testamento.

A otro nivel, una delegación polinésica que acudió a Tahití con el objeto de protestar contra las pruebas atómicas que se estaban realizando en Mururoa (1995) decidió invocar la ayuda de los dioses Tane y Tangaroa.

En Hawai, el resurgimiento polinésico es mucho más anticristiano o pagano.

Los nuevos dioses del panteón oceánico suelen ser santos o ángeles de origen cristiano, musulmán, bahai y mormón, o incluso personajes alegóricos del *Pilgrim's Progress*. De los chamanes modernos y dioses vivientes, el más extraño es tal vez la profetisa de las islas Cook que adopta el aspecto de Jesucristo cuando dice estar poseída.

EL DIOS TAGALOA

ESTE DIOS DEL MAR de las islas Sanguir llegó seguramente tarde a Polinesia occidental, donde se convirtió en dios de los navieros. Pronto llegó a las islas más orientales y a Nueva Zelanda.

En las islas de la Sociedad, convertido en Ta'aroa, usurpó probablemente el papel del dios creador Atea, y presidía un culto temible hasta que fue sustituido por 'Oro. Su fama llegó hasta Hawai donde, convertido en Kanaloa, tuvo un papel secundario. En cambio, regresó a Manu'a y el oeste como poderoso dios del Cielo y antepasado real. A veces aparecía como tiburón devorador de hombres.

MITOS DE EXPLICACIÓN

MUCHOS MITOS de la zona eran simples fábulas para explicar rasgos geográficos y fenómenos naturales, como el fuego. Siempre había dioses concretos, como Tagaloa en Samoa y Tonga, de los que se decía que habían lanzado piedras que se convirtieron en islas. Kura en Tuamotu, Motikitik en Yap y Maui en Tonga y Nueva Zelanda, tenían fama de haber pescado islas del mar con anzuelos mágicos.

No obstante, todas las islas situadas en la zona que va desde Guam y Nueva Guinea, en el oeste, hasta la remota isla de Pascua tienen mitos de entretenimiento que explican las señales de ciertos animales o por qué determinados personajes se transformaron en aves, animales o estrellas.

Un mito bien conocido de Polinesia central era el de la rata y el pulpo, que explicaba las marcas de este último. Los mitos relativos a las inundaciones, hambrunas o hechos de un héroe solían reflejar las experiencias acumuladas a lo largo del tiempo y que los narradores incorporaron a ciclos de cantos chamánicos. Numerosos mitos hablan de batallas libradas entre aves y peces, peces y hormigas o entre diferentes especies de aves. Estos mitos pueden referirse a luchas reales entre grupos totémicos o a batallas, no necesariamente físicas, entre grupos rivales de chamanes.

EL ORIGEN DEL FUEGO

EL DIOS BURLÓN (*trickster*) era siempre el responsable de robar el fuego y traerlo a la Tierra. Olifat, el hijo de una mujer de las Carolinas y del dios del Cielo vio accidentalmente a su padre a través de un orificio en el coco que estaba bebiendo y decidió hacerle una visita. Ascendió al cielo en el humo de una pila de cáscaras de coco. Tras varias aventuras en las que pereció a manos de sus parientes y fue resucitado por su padre, alcanzó un lugar en los cielos. Envió de regreso un pájaro con fuego en el pico, que fue colocado en ciertos árboles para que los hombres pudieran encender fuego frotando un par de palos.

A diferencia de los burlones de la Micronesia, el héroe Maui de Polinesia trajo el fuego de debajo de la tierra. En las versiones maoríes, Maui se transformó en pájaro para visitar el otro mundo, donde

TRANSMISIÓN DE CONOCIMIENTO

LOS MITOS AYUDARON a los pueblos de las islas a relacionarse con su entorno y fueron las bases de su religión. En la mayor parte de las sociedades, había hombres y mujeres encargados de transmitir este conocimiento, ya fuese en el seno de la familia o como custodios de conocimiento de un gran dignatario. En una de las islas Cook, por ejemplo, se aplicaba el sistema de ultimogenitura a los títulos de los sumos sacerdotes: es decir, un viejo sacerdote traspasaba su conocimiento mitológico a su hijo más joven, que heredaba el título. Los artesanos iban pasando su saber especializado, que a menudo era inseparable de su mitología. En las sociedades muy estratificadas, el conocimiento especializado y esotérico se enseñaba en escuelas. Las escuelas maoríes en Nueva Zelanda tenían como maestros a sacerdotes "expertos" conocidos como *tohunga*, y los equivalentes en Hawai se llamaban *kahuna*. En las islas de la Sociedad, los jóvenes eran instruidos por el gran jefe y por los miembros mayores de la sociedad 'Arioi. Los mitos solían ser presentados al público en forma de danza o drama con trajes elaborados, coros al estilo griego, voces de falsete y payasos.

▲ *Imagen de templo del dios de la guerra de Hawai, Ku.*

LOS *DEMAS* DE IRIAN JAYA

TODA ESTA TIERRA fue antaño un "jardín del Edén" habitado por animales, plantas y seres poderosos, llamados *demas*, medio hombres medio espíritus, que podían hacer prodigios. No obstante, los *demas* comenzaron a jugar con fuego y muy pronto quemaron todo. Incluso las montañas se incendiaron, la tierra tembló y aparecieron grandes grietas que se convirtieron en ríos cuando el gran *dema* Darvi envió la lluvia para apagar las llamas. Darvi se enfadó tanto que lanzó un gran trozo de tierra al mar y se convirtió en Nueva Guinea. Los animales y las plantas que ya estaban en ese trozo de tierra se transformaron en los antepasados de la gente, y fueron divididos en clanes según sus especies originales.

Los pueblos de la serpiente, del sagú y del canguro tenían su propio *dema*, que aparecía en festivales con un tocado alto en la cabeza. Se dice que el fuego de los *demas* hizo que las patas de la garza fueran rojas y que los cangrejos chirriaran. Los casuarios tienen cuellos chamuscados y plumas parecidas a púas; además, todos los hombres calvos se consideran parientes del primer hombre chamuscado por el fuego.

TEMAS OCEÁNICOS

LA MAYOR PARTE de los temas míticos estaba incluida en ciclos importantes que aparecen en casi todos los grupos insulares: los dioses como antepasados del hombre, obligaciones con los dioses asociadas al nacimiento, la procreación y la muerte, viaje del espíritu y otros ritos de paso relacionados con las inundaciones, el hambre y la guerra. A un nivel inferior había numerosas fábulas para intentar familiarizar a los jóvenes con el mundo de la naturaleza que incluían temas de metamorfosis y orígenes milagrosos. Algunos ciclos o parte de ellos tenían un fuerte componente erótico para explicar el romance y la pasión sexual. Otros temas más filosóficos exploraban la antítesis luz-oscuridad.

REPRESENTACIÓN VISUAL

LA PRESENCIA de los dioses principales era siempre una experiencia extática. Mientras los médiums podían inducir la posesión comiendo ciertos hongos, bayas, grandes cantidades de plátanos o bebiendo *kava* verde y bebidas más fuertes, los dioses también "descendían" para celebrar la belleza artística, sobre todo durante las representaciones de danza y música. En la mayor parte de la Polinesia, las bailarinas eran más importantes, pero en las islas Marquesas, donde imperaba la poliandria, se elegía a un joven hermoso que bailaba como Krishna. Para representar a los dioses se usaban máscaras y otros aderezos; incluso en tiempos cristianos, en Mangaia (islas Cook) el espíritu antepasado Tangiia sigue tomando parte en los festivales públicos.

Las máscaras se usaban para retratar hechos y también dioses. Los mali-baining de la península Gazelle de Nueva Bretaña celebraban el festival Mandas que, supuestamente, representaba hechos de un tiempo mítico. Un coro de mujeres con 80 máscaras cantaba la historia de la creación: el nacimiento del mar, el origen de la Tierra, los bosques y varias plantas, los vientos, animales y aves y, por último, los primeros seres humanos. La máscara que representa el nacimiento del mar simboliza más un remolino que un dios.

Oceanía

INTRODUCCIÓN

OCEANÍA SUELE DIVIDIRSE EN TRES REGIONES: las grandes islas por encima de Australia –Melanesia– ocupadas desde hace mucho tiempo por pueblos agrícolas de piel oscura; grupos dispersos de islas contiguas a Asia –Micronesia– pobladas por un pueblo marinero de origen asiático; y las islas lejanas de la Polinesia, que forman un triángulo con Hawai en el norte, Nueva Zelanda en el sur y la isla de Pascua en el este. A diferencia de los melanésicos y micronésicos, que hablan cientos de lenguas distintas y tienen muchas mitologías, los polinésicos hablan lenguas que pertenecen a un único grupo, aunque sus mitologías reflejan influencias diversas.

Las mitologías primigenias de Oceanía reflejaron casi siempre su origen chamánico, los intentos por parte de curanderos y médiums experimentados de manipular y controlar el mundo espiritual e incluso visitarlo. En toda la región, las leyendas y los relatos populares hablan de embaucadores famosos, personajes que cambian de forma y viajeros entre mundos. No obstante, hay grandes diferencias. En buena parte de Melanesia y otros grupos insulares, las facetas más negativas del chamanismo derivaron en magia y brujería. En el resto de la región se desarrollaron o se introdujeron cultos religiosos, algunos procedentes de Asia, otros incluso de América, con su propia base chamánica distintiva.

Los polinésicos eran grandes navegadores y se establecieron en Samoa y Tonga hacia 1000 a.C. A lo largo de 25 siglos se extendieron hacia otras islas del triángulo. Aunque muchos de los mitos de exploración reflejan viajes reales, también representan viajes espirituales. Si los semidioses, como Rupe y Maui, fueron personas reales, es más probable que fueran chamanes famosos y no exploradores. Además de los relatos populares o fábulas, los mitos más antiguos de la región suelen referirse a la naturaleza, sobre todo las estrellas, y al origen de lugares y elementos corrientes, como el fuego o especies animales. Estas historias solían formar ciclos narrativos que se iban ampliando y reproduciendo por parte de los narradores de historias en ocasiones rituales.

Una de las migraciones procedentes del Sudeste Asiático hacia Polinesia, seguramente a través de la isla de Futuna, introdujo una cosmología indoeuropea con numerosos cielos e inframundos, un árbol del mundo, las aguas de la vida y un mundo especular (imagen en un espejo), llamado Pulotu. Los que seguían estas ideas –los pulotu– dominaron en el oeste de Polinesia y Fiyi, mientras que los papatea, que defendían un panteón surgido de los dioses progenitores, Papa y Atea, predominaron en el este de Polinesia, incluyendo Nueva Zelanda, donde Rangi sustituyó a Atea.

ORIGEN DE LAS MITOLOGÍAS

AUNQUE LOS PREHISTORIADORES y lingüistas han construido modelos para explicar la dispersión de los pueblos y de las lenguas en Oceanía, estos modelos sólo se refieren a las capas subyacentes de cultura material y a las capas superficiales de influencia socio-cultural. La distribución de motivos mitológicos y la aparente difusión de los cultos sugiere esquemas más complejos de contacto interinsular. Por ello, y a pesar de su panteón polinésico oriental, Hawai tiene más en común con Indonesia, por sus temas mitológicos, sus marionetas y su concepto de la realeza sagrada.

En términos mito-históricos, Oceanía puede ser dividida en regiones con diversas influencias geográficas y culturales. En Melanesia coexisten vestigios de canibalismo ritual con cultos al dios serpiente, seres míticos bisexuales y domesticación del cerdo, en un arco que une Indonesia con el norte de Australia y algunas islas remotas.

La Polinesia oriental no sólo compartía muchas plantas –sobre todo el boniato– con

▼ *Enormes figuras monolíticas de la isla de Pascua.*



REYES Y BUFONES

EL REY TUVO EN SU DÍA un papel vital en la mitología del Sudeste Asiático. En calidad de ser divino o de vínculo semidivino entre el hombre y los dioses, representaba el orden moral del mundo conocido. Muchos combinaron sus nombres personales con los de un dios o con Buda, y varios reyes que murieron de forma no natural se convirtieron en espíritus en su siguiente vida.

En toda la región, pero sobre todo en el teatro de marionetas de Java y Bali, aparece una figura grotesca, un miembro de la corte. Aunque sea un bufón, dice palabras muy sabias y ocupa el mismo rango que los dioses. Puede haberse desarrollado a partir de una antigua deidad de la zona.

EL PRÍNCIPE HEROICO

EL EQUILIBRIO entre las fuerzas del bien y del mal, de la luz y la oscuridad, de lo masculino y lo femenino se representa en las danzas, como la famosa *Barong* de Bali, en la que Barong, de aspecto de león, y Rangda, una bruja, se enzarzan en la eterna batalla. Este príncipe, valiente, heroico, modesto y puro, aparece en muchos dramas. Rama, el héroe del *Ramayana* y un avatar (reencarnación) de Vishnu, es quizás el ejemplo más famoso. Buda, también de origen real, es conocido en todo el Sudeste Asiático como símbolo de imparcialidad e iluminación.

NATS

EN BIRMANIA, los espíritus reciben el nombre de *nats*. Nga Tin De y su hermana Shwemyethna son tal vez los *nats* más famosos.

El rey, en un ataque de celos, mató a Nga Tin De, el herrero fuerte y guapo. Al saber la noticia, su hermana, que estaba casada con el rey y había sido engañada para llevar a su hermano a la muerte, se lanzó a las llamas y prefirió morir antes que seguir viviendo con su asesino. Su esposo se quedó sólo con su rostro en oro. Los hermanos se convirtieron en los *nats* guardianes de la antigua ciudad de Pagan, y las ofrendas a Nga Tin De también protegen las casas contra el fuego.

▼ *Marioneta tailandesa parecida a las halladas en todo el Sudeste Asiático. Las representaciones teatrales de sombras chinescas pueden durar varios días mientras los artistas escenifican las antiguas mitologías.*



PRINCESA LORO JONGGRANG

SU HISTORIA se narra en el centro de Java. Esta princesa devota era cortejada por un príncipe local, pero ella no quería casarse con él y le impuso la tarea imposible de construir 1.000 templos en una sola noche. Con ayuda de una especie de gnomos, que sólo salían de noche, el príncipe casi lo consiguió, pero para engañarlo, Loro Jonggrang y sus doncellas comenzaron a pesar el arroz. Esta tarea, que solía hacerse al alba, hizo cacarear a los gallos y los gnomos huyeron, temiendo la luz del día que los convertía en piedra. Por ello el príncipe no se llevó la mano de la princesa. Furioso, la maldijo y ésta se convirtió en la estatua de piedra de la diosa Durga que aún está en el templo norte de Prambanan.

La llegada del islam al sur también se recuerda en un mito. Un santo musulmán apareció ante el rajá hindú del oeste de Java y profetizó que sería el último gobernante hindú, pues una nueva religión pronto barrería la zona. Esta profecía se hizo realidad pues el islam no tardó en dominar las tierras bajas de Java y los últimos hinduistas huyeron a Bali.

EL ELEFANTE

EL ELEFANTE es un animal muy preciado, y el blanco, poco frecuente, se considera sagrado. Un elefante blanco entró por el costado derecho de la reina Maya, madre de Buda, dejándola encinta; el elefante de tres cabezas Erewan, que representa una nube de lluvia, es la montura de Indra, dios de la lluvia en la mitología hindú. Un mito tailandés, que sigue la historia india, habla de elefantes blancos que eran nubes de lluvia, condenados a caminar por la tierra para asegurar la lluvia y la prosperidad. Antiguamente, cualquier elefante blanco nacido en cautividad o capturado debía ser presentado al rey; hasta el día de hoy, el rey de Tailandia sigue poseyendo un elefante blanco sagrado. Hay varios relatos en el norte budista sobre cómo una reliquia sagrada o un texto religioso budista fueron transportados en el lomo de un elefante blanco, que podía vagar en libertad. Allí donde se detenía se erigía un santuario y al final del trayecto, una pagoda.

▶ *Representación balinesa del león mítico Barong luchando contra la bruja Rangda.*

LA TENTACIÓN DE BUDA

EN EL NORTE DE LA REGIÓN, sobre todo en Birmania, Tailandia y Laos, es muy popular la historia de la tentación del futuro Buda por Mara, el maligno. Mientras estaba sentado en meditación profunda bajo un árbol *bodhu*, el sabio fue visto por Mara, que intentó distraerlo de su propósito enviándole dos hijas ligeramente vestidas, para que se exhibieran en su presencia, pero el príncipe permaneció inalterado. Luego, Mara envió un ejército de demonios espantosos para asustarlo, pero al asceta no les hizo ni caso. Por último, Mara lo provocó preguntándole con qué derecho pretendía convertirse en Buda (literalmente, "Ser iluminado"). Entonces apareció el Ser Sagrado y, señalando hacia la tierra, indicó los numerosos actos buenos que había realizado en esta vida y las anteriores, suficientes para convertirse en Buda. En ese momento, la tierra tembló, los cielos se abrieron y hubo un gran diluvio que ahogó a Mara y sus malignos seguidores. El sabio pudo alcanzar la iluminación final y formular su doctrina, la esencia del budismo.

Otra historia bien conocida es la de la serpiente Mucalinda, que protegió a Buda de la lluvia mientras meditaba, extendiendo sus muchas cabezas sobre la de Buda.

▼ *Cabeza de un cocodrilo de madera en tamaño natural; su lomo ofrece asiento a la diosa de la curación, Balam.*

BAJORRELIEVES

MUCHOS MITOS HINDÚES sobreviven en los bajorrelieves de los templos de Java y Camboya.

En el templo de Angkor Wat, Camboya, puede verse el enorme relieve del siglo XII que muestra "el batido del océano de leche". Hay episodios muy bien ilustrados de la vida de Buda y de una de sus vidas anteriores en los relieves del siglo IX que cubren las paredes de la estupa de Borobudur en el centro de Java.

Las paredes de dos de los templos principales de Prambanan están adornadas con escenas del *Ramayana*. En el norte, los mitos budistas aparecen en murales, manuscritos ilustrados y esculturas.

LOS DIOSES DE LOS MITOS ASIÁTICOS

COMO RESULTADO de su compleja historia, en el Sudeste Asiático se ha rendido culto a una larga lista de deidades y espíritus. Entre los de la naturaleza, Sri, la diosa del arroz, es muy venerada, y el dios o espíritu de la montaña o volcán también es temido, sobre todo en las islas, como lo es el dios del mar.

En la fase hinduista se dedicaron muchos templos a Shiva y Vishnu. En Bali, hinduista, aún persisten estos dioses y otros muchos, cuyas características se han fundido con las de las antiguas deidades indígenas. En el norte se venera a Buda y en las historias budistas aparecen también deidades hindúes, como Indra, Sri Devi y Brahma.

RITUALES DE MUERTE

JUNTO CON EL CULTO a los antepasados, en muchas islas aparece también un gran interés por la muerte. Algunas sociedades celebran una danza en la que el espíritu guía enmascarado acompaña al alma del muerto desde su pueblo a la tierra de sus antepasados. Los toraja de Célebes colocan esfinges del muerto en el interior de nichos tallados en los acantilados frente al pueblo. Las leyendas y los mitos acompañan y apoyan todos estos importantes rituales.

En la isla de Flores, el gran volcán Keli Mutu tiene tres cráteres, cada uno de ellos con un lago. Las aguas de los tres lagos son de colores diferentes, que cambian con el tiempo pero que siempre contrastan entre sí. En este momento son negras, blancas y color verde mar.

Estos lagos albergan las almas de los muertos: las almas de los pecadores van al lago negro; las de jóvenes, vírgenes y puros de corazón viven en el blanco; mientras que las de los que han muerto por causas naturales a edad avanzada van al lago color verde mar. Esta creencia se corresponde con la fe extendida en la naturaleza sagrada de las montañas y volcanes, que están más cerca de los cielos que cualquier otro accidente natural.

▲ *Máscara que representa a los espíritus benevolentes del arroz en danzas celebradas para mejorar el rendimiento de las cosechas.*
▶ *Esta tela pintada muestra el batido del océano de leche por dioses y demonios en el alba de la creación.*

MITOS ANIMALES

LA TORTUGA ES UNA FIGURA popular que suele aparecer en los mitos hindúes, a veces aguantando el mundo con su concha, o haciendo de sabio consejero y guía en el viaje de la vida. En el famoso relieve *El batido del océano de leche* en Angkor Wat, Camboya, la tortuga aguanta el monte Meru, el eje que permite batir los mares para producir el elixir de la vida y otras maravillas.

Los hombres lobo y los hombres tigre son temidos en las zonas muy boscosas y hay muchos relatos de mujeres que caminaban solas en el bosque y que fueron poseídas por espíritus, con los que se vieron obligadas a casarse.

En Nueva Guinea, se dice que el pájaro del paraíso recibió sus plumas de los espíritus del cielo o bien que escapó realmente del paraíso, por ello es tan hermoso y pocas veces toca la tierra. En Indonesia, las almas de los muertos pueden adoptar la forma de pájaros, que vuelan sobre la tierra de sus descendientes.

Los ngaju de Kalimantan (Borneo) hablan de su creación a partir del Árbol de la vida por obra de Tambarinang, el cálao de la Montaña dorada. La serpiente de agua también fue creada por el cálao, pero el pájaro la destruyó más tarde, cuando luchaba contra la hembra cálao. En el inicio de los tiempos, del Árbol de la vida también salió la canoa, en forma de serpiente, pero con la proa en forma de pájaro.



▶ *Figura masculina surgiendo de un árbol; es la madera la que se considera sagrada en Indonesia, no la figura.*

TALLAS DE MADERA

LOS MITOS DE ORIGEN suelen aparecer representados en los trabajos de madera labrada de Indonesia y Filipinas. En mazas, lanzas y canoas se esculpen como protección figuras ancestrales, humanas y animales, como lagartos, cálaos y mantis religiosas, también relacionados con las prácticas sagradas de caza de cabezas. Son muy populares las esculturas de Buda protegido de la lluvia por *nagas* (sánscrito: serpiente) y de Buda señalando al suelo, "poniendo a la tierra como testigo". Una serie de 557 historias *jataka* relata las vidas previas y los hechos de Buda. Episodios de estas historias aparecen en pinturas, lacas, madera labrada y objetos de plata.

ESPÍRITUS DE LA NATURALEZA

LOS MITOS PUEDEN ser de diversas categorías según los sistemas de creencias desarrollados a través de los siglos: en esta zona se da una mezcla de animismo y veneración a los antepasados, hinduismo, budismo, confucianismo, taoísmo, islamismo y cristianismo, y los mitos participan de todos ellos, reforzando las creencias.

La mayoría de sus gentes aún viven de la tierra y ello queda reflejado en numerosos mitos que hablan de los espíritus de la naturaleza. La creencia en tales espíritus es muy antigua, seguramente anterior a la aceptación de las religiones indias. Pueden vivir en árboles poco habituales, rocas y otros fenómenos naturales, y los transeúntes les llevan ofrendas. El espíritu puede ser un verdadero espíritu de la naturaleza o bien el de alguien que murió en ese lugar.

Muchas historias cuentan la muerte no natural de una persona que frecuenta el lugar, y se dice que estos espíritus son malévolos si no se les respeta. Pueden caer ramas sobre los caminantes o acaecer otros accidentes –incluso la locura o la muerte– a quienes no guardan debido respeto a la roca o árbol. Algunos espíritus confinan sus actividades al lugar inmediato de su muerte o morada, mientras otros llegan a ser conocidos en toda la región o incluso en todo el país.

MITOS DE LA NATURALEZA

EN MUCHOS MITOS se resalta la naturaleza dual del mundo. El mito de creación de Flores, en Indonesia oriental, refleja esta idea. La Madre Tierra y el Padre Cielo se unieron en matrimonio, uniéndose entre sí por una parra. La parra fue rota por un perro y la Tierra y el Cielo se separaron, acabando en su posición actual. El amor de la Tierra por el Cielo puede ser aún visto hoy en día, pues cuando el Cielo abraza a la Tierra, los bambúes se doblan y llegan hasta el suelo.

Hay muchas historias sobre la diosa del arroz y el alma del arroz. Los madang de Kalimantan (Borneo) realizan una danza sagrada en la que los bailarines enmascarados representan a los antepasados. Estos antepasados entran en el pueblo desde el bosque, trayendo granos de arroz que contienen el alma de este cereal. Gracias a su intercesión, la nueva cosecha de arroz será abundante.

OFRENDAS Y SACRIFICIOS

TANTO EL MAR como las montañas se consideran sagrados y, en muchos lugares, la gente sólo se siente a gusto si conoce su posición en relación con las montañas y el mar. La importancia del mar ha dado lugar a muchos mitos

Sudeste Asiático

INTRODUCCIÓN

EL SUDESTE ASIÁTICO ES UNA REGIÓN COMPLEJA, tanto desde el punto de vista geográfico como étnico, y esta complejidad se refleja en la rica diversidad cultural de sus pueblos. Aún queda mucho por descubrir de su extensa mitología antigua.

Situado en torno al océano mayor del planeta, el Pacífico, el Sudeste Asiático tiene una parte continental y otra insular. La continental incluye Birmania, Tailandia, Camboya, Laos, Vietnam y Malasia. El archipiélago Indonesio, con sus 13.677 islas, se encuentra en una de las regiones volcánicas más activas y peligrosas de la Tierra.

Las islas Filipinas también forman parte de la región. Entre la placa Indoaustraliana y la Pacífica se encuentra el estrecho de Makasar, que separa las islas de Borneo y Bali de Célebes y Lombok. Hacia el este de esta línea, el clima es más seco, y en la flora y la fauna hay una transición de las especies asiáticas a las de Australasia. Los pueblos de esta zona también difieren en su apariencia física, con un aspecto más similar a los melanesios o papúes.

La mayoría de la población del Sudeste Asiático es de origen mongoloide. Entre los años 5000 y 1000 a.C. hubo una migración continua de pueblos del norte, seguramente del sur de China, hacia el Sudeste Asiático continental y las islas de Indonesia y Filipinas. No se conoce bien el decurso de esta migración, pero se cree que gentes de un grupo lingüístico austroasiático se establecieron en los valles fluviales y colinas de tierra firme, mientras que la mayoría de los grupos de lenguas austronésicas se dirigieron más hacia el sur, tal vez vía Taiwán y Filipinas hasta Malasia, Indonesia y Pacífico oriental. Algunos practicaban una agricultura de itinerancia en sus zonas altas originales, aunque la mayoría se estableció en valles fluviales y en las zonas situadas junto a las costas.

Además de la influencia de las poblaciones del sur de China, también India dejó su sello en el Sudeste Asiático. Los comerciantes indios frecuentaron los centros costeros y hubo interacciones entre las cortes de India y del Sudeste Asiático. Desde el inicio de la era cristiana se fueron filtrando las religiones y cosmologías budista e hindú en los grupos más cosmopolitas de la región.

El budismo sigue siendo prioritario en Birmania, Tailandia, Laos y Camboya, y también es practicado en Vietnam. En el siglo XIV, el islam, propagado por los comerciantes árabes, comenzó a ser adoptado en Sumatra, Java y Malasia, donde aún en la actualidad es la religión principal. En las zonas altas más remotas, estas ideas tuvieron poco impacto y los grupos tribales conservaron sus creencias y costumbres propias.

Vietnam, cuya parte norte fue controlada por dinastías chinas desde 111 a.C., conserva gran parte de su cultura china a pesar del feroz nacionalismo de los vietnamitas, que desterraron a los chinos en el año 938 d.C. La influencia directa de India se limitó a la parte sur de Vietnam y al antiguo reino de Champa, aunque el budismo chino, introducido en Vietnam desde el norte, fue sin duda el resultado de ideas indias que llegaron a China en fecha muy antigua.

CREACIÓN

DADO QUE TANTO LOS MITOS antiguos de fundación como los mitos modernos chamánicos de creación son relatos de carácter genético, los temas recurrentes de estas historias se refieren a la formación del mundo, al nacimiento de la nación, a la llegada de la cultura, al establecimiento de la familia gobernante, a la institución del estado y, en el caso del mito de fundación de la isla Cheju, al cambio de una forma de cultura a otra.

Los pueblos del Sudeste Asiático han sido desde siempre hábiles navegantes y marineros, comerciando durante siglos con China, Arabia e India. Desde principios del siglo XVI, las potencias europeas también compitieron por el comercio en el Sudeste Asiático, que se hallaba en la ruta marítima entre China e India, y era asimismo tierra de especias. Los españoles, portugueses, holandeses, franceses y británicos comerciaron en la zona y aumentaron su poder político. En esa época se introdujo el cristianismo, sobre todo en las zonas más remotas. Las Filipinas, que tuvieron también una fuerte influencia norteamericana, siguen siendo en gran parte cristianas. En el siglo XIX, emigrantes chinos e indios se dirigieron a las ciudades, atraídos por las oportunidades económicas.

La población de Singapur tiene en la actualidad una mayoría china. Muchos chinos del Sudeste Asiático practican el confucianismo y el budismo, al igual que muchos vietnamitas; las comunidades indias, más reducidas, tienen templos hinduistas.

▲ *Cabeza ornamentada de Buda.*

EL TIPO DE LOS ANTEPASADOS DE LOS TRES CLANES

EL MITO DE LOS ANTEPASADOS de los tres clanes de la isla de Cheju es único en Corea. Se diferencia de los mitos de fundación de la península coreana tanto en su estructura narrativa como en los motivos. La narración mítica se compone de cinco escenas que cuentan cómo: los antepasados primigenios de los tres clanes surgieron juntos de la tierra; los antepasados establecieron una sociedad cazadora-recolectora; los tres antepasados descubrieron una caja flotante con tres princesas en ella; los tres antepasados se casaron con las tres princesas; y los antepasados masculinos y femeninos establecieron una sociedad agraria.

La narración de este mito complejo describe el origen de los tres clanes primigenios de Cheju, el origen de la cultura de la isla, y el cambio de una sociedad cazadora/recolectora a una sociedad agraria. En Corea continental no aparece un mito similar, no obstante, la estructura narrativa es paralela a los mitos de fundación de los grupos tribales en Melanesia, Micronesia y Taiwán. En estos casos, el mito consiste en escenas que muestran la emergencia de los antepasados del suelo o de una roca, el matrimonio de los antepasados masculinos y femeninos, y el establecimiento de la sociedad, con algunas escenas similares a las del mito de Cheju.

EL MITO DE LOS ANTEPASADOS DE LOS TRES CLANES

TRES HOMBRES DIVINOS salieron del suelo cerca del monte Halla, en la isla de Cheju. El más anciano era el antepasado Yang, el siguiente, antepasado Ko, y el más joven, antepasado Pu. Los tres vivían de la caza, usando la carne para alimentarse y las pieles como vestimenta.

Un día, mientras estaban cazando fuera, vieron una gran caja de madera envuelta en tela púrpura, que lavaron en la costa. Al abrirla vieron que contenía una caja de piedra y un mensajero real. Dentro de la caja había tres princesas, terneros, ponies y los cinco granos. El enviado les dijo que su señor real les había mandado las princesas porque no tenían esposas.

Los tres antepasados se casaron con ellas por orden de edad. Ahora que estaban casados desearon dejar su vida de cazadores y establecerse en un lugar. Los tres –Yang, Ko y Pu– por orden de edad, lanzaron sus flechas para saber dónde construirían sus casas. Se establecieron en los lugares donde cayeron las flechas y comenzaron a practicar la agricultura.

UN MITO DE CREACIÓN *MUGA*

LOS MITOS DE CREACIÓN contenidos en los cantos *muga* cuentan el origen del mundo y sus aspectos, tal como hoy lo conocemos. Uno de ellos muestra cinco escenas que describen la creación del mundo, el origen del fuego y el agua, el de los seres humanos, el del tiempo y el de las lacras sociales y físicas del mundo. El protagonista del relato es una figura llamada Miruk.

En las tres primeras escenas, Miruk crea el mundo y sus habitantes. Luego, aparece el antagonista, el embaucador Sokka, y reta a Miruk en una serie de pruebas. Aunque Miruk siempre triunfa, deja por fin el mundo a Sokka, con el resultado de que no sólo crea el tiempo, sino todas las enfermedades y problemas de la vida.

Aunque Miruk (Maitreya) y Sokka (Shakyamuni) son nombres de figuras budistas, seguramente son sustituciones de los nombres originales, ahora imposibles de reconstruir. La narrativa de la creación utiliza un esquema estructural y unos personajes que recuerdan a los aparecidos en las tribus paleosiberianas e indias de Norteamérica.

ANTEPASADOS

EN LA MITOLOGÍA DEL RESTO del mundo aparecen tres personajes arquetípicos de los mitos coreanos: el antepasado del clan que desciende del cielo, el héroe cultural y el embaucador.

En los mitos de Corea y Japón, el antepasado más típico es el que desciende junto a un árbol sagrado en la cima de una montaña, que lleva la cultura y la civilización a sus gentes.

Por lo que se refiere a los mitos coreanos, el mito de fundación de la isla de Cheju postula que los fundadores son masculinos, pero los exponentes de la cultura avanzada son femeninos. El embaucador, la figura que utiliza su ingenio con el objetivo de conseguir sus fines, aparece en los mitos de creación *muga* como el oponente del creador, y es el responsable de las desgracias actuales.

◀ *Figura de mármol de un Bodhisattva sentado.*
▶ *Pintura de figuras religiosas sentadas delante de un Buda.*

▲ *Imagen típica del dios de la montaña, sentado sobre un tigre bajo un árbol.*

MITO DE TAN'GUN

EN ÉPOCAS ANTIGUAS, el señor del cielo tuvo un hijo con una concubina; se llamaba Hwanung y quería descender del cielo para gobernar el mundo de los hombres.

El padre bajó a las tres montañas más grandes del mundo y vio que la humanidad podía beneficiarse del gobierno de su hijo. Le dio a éste las tres grandes regalías del cielo y le ordenó gobernar la humanidad. Hwanung llevó consigo 3.000 espíritus y descendió a la cima del Gran Monte Blanco, junto al árbol sagrado del sándalo. Hwanung llamó al lugar Ciudad Sagrada y fue conocido como el rey celestial. Junto con el conde del viento, el señor de la lluvia y el señor de las nubes, educó a la gente en la agricultura, la conservación de la vida, la curación de enfermedades, los castigos y la diferencia entre lo correcto y lo erróneo, todo ello en unos 360 tipos de trabajos. En esa época había un oso y un tigre viviendo en una cueva que constantemente rogaban a Hwanung que los transformara en personas. Éste les dio un poco de artemisa sagrada y 20 dientes de ajo, diciéndoles que comieran las plantas y evitaran la luz diurna durante 100 días. El oso y el tigre comieron las plantas y ayunaron tres veces durante siete días. El oso adquirió cuerpo de mujer, pero el tigre no fue capaz de ayunar y no lo consiguió. No había nadie con quien Mujer oso pudiera casarse y ella iba cada día al árbol sagrado de sándalo para pedir un hijo. Hwanung cambió de forma y se casó con ella. Se quedó embarazada y tuvo un hijo llamado príncipe Tan'gun, señor del árbol del sándalo. Tan'gun convirtió P'yongyang en su capital y al país lo bautizó con el nombre de Choson.

EL DIOS DE LA MONTAÑA

ES POSIBLE HALLAR PINTURAS del dios de la montaña en santuarios de montaña y en casi todos los templos budistas. Estos templos, que reciben el nombre de *sanshin-gak*, están dedicados al dios de la montaña como señor de todas las montañas de Corea.

En las pinturas colgadas en la parte posterior del altar, San-shin suele aparecer como una figura anciana de barba larga blanca, sentado sobre un tigre y descansando junto a un pino. Se identifica con Tan'gun, del que se dice que a su muerte se transformó en el dios de la montaña.

Corea

INTRODUCCIÓN

LOS ORÍGENES DE LA POBLACIÓN de Corea pueden ser rastreados hasta el 1000 a.C., cuando guerreros de la Edad del Bronce pertenecientes al grupo racial tungúsico invadieron Manchuria y la península de Corea, mezclándose con sus habitantes originales.

Los tungús son uno de los tres grupos raciales principales del norte y centro de Asia, que en la actualidad ocupan la mayor parte de Manchuria y el sudeste de Siberia. Es por ello que la gente de Corea tiene un origen racial y cultural distinto del de los chinos, aunque también absorbieron elementos de la élite cultural china y tienen muchas palabras chinas en su vocabulario. Su mitología, no obstante, es un reflejo de una cultura no china. La estructura de los relatos, los personajes y los motivos que aparecen en ellos son restos de un periodo anterior. Los mitos coreanos son de dos tipos: mitos de fundación sobre la gente y el estado, y mitos de creación sobre el origen del mundo. Como los mitos de fundación son milenarios, la mayoría de ellos sólo aparece en registros muy antiguos coreanos o chinos, y no en las narraciones actuales. La única excepción son los mitos de creación, que son cantados por los chamanes como parte de su repertorio ritual.

Los mitos de fundación que cuentan los orígenes de la nación coreana y de sus familias gobernantes comenzaron a registrarse al menos a partir del siglo I d.C., y se encuentran tanto en registros coreanos como chinos. El registro más antiguo de un mito coreano aparece en la obra miscelánea china *Lunheng*. En Corea, el documento más temprano con mitos y leyendas es el *Samguk yusa*, "Cosas que deben ser recordadas de los Tres Reinos", compilado por el monje budista del siglo XIII Iryon (Ilion), que seguramente fue el primer folclorista coreano. El *Samguk yusa* contiene el registro más completo de mitos que describen el origen del pueblo coreano, su estado y sus clanes. Otras fuentes son los *sillok* o "registros fiables" de los reinados de los reyes de la dinastía Choson (1392-1910). Ninguno de estos documentos, no obstante, contiene ejemplos de mitos de creación, que sólo aparecen en los *muga* o cantos chamánicos. Los mitos de creación no se recogieron hasta la primera parte del siglo XX, cuando los folcloristas recopilaron los *muga*, sobre todo Son Chint'ae (h. 1900-1950).



COMO LA MAYOR PARTE de los mitos de fundación sólo existen en forma de documentos escritos, ya no hay rituales tradicionales asociados con ellos. Una excepción es el mito de los tres antepasados clánicos de la isla de Cheju, donde existen rituales dirigidos a los antepasados, tanto en calidad de antepasados del clan como de antepasados de la sociedad insular. Con la aparición del nacionalismo coreano del siglo XX, los mitos de fundación han inspirado la creación de nuevas religiones y nuevos rituales, sobre todo Tan'gun-gyo y Taejong-gyo, que veneran a Tan'gun como el fundador de la nación coreana.

VIDA POSTERIOR DE OKUNINUSHI

TRAS SU REGRESO DE YOMI, el inframundo, Okuninushi siguió el consejo de Susa-no-o y venció a sus hermanos. Al final mató a todos y se convirtió en el único gobernante de Izumo. Luego fue a vivir con Suseri-hime en un palacio construido en Uga-no-yama, Izumo. Al oír que había regresado ileso del inframundo, Ya-gami-hime de Inaba fue a ver a Okuninushi, pues había dado a luz mientras él estaba ausente. Pero cuando llegó al palacio se sintió avergonzada e inferior a Suseri-hime, y por ello permaneció fuera y dejó el niño en un árbol fuera de la puerta. Los criados de Okuninushi descubrieron al pequeño y se lo entregaron. Suseri-hime dijo que criaría al niño como si fuera suyo, algo que cumplió, llamándolo Kimata-no-kami, el Dios tronco de árbol.

Cuando Okuninushi se estableció en Izumo, casi todo el país más allá de este lugar era todavía salvaje e informe. Sólo había bosques densos, pantanos, animales feroces y espíritus malignos. Recordando la predicción de Susa-no-o, Okuninushi comenzó a limpiar las zonas cercanas a Izumo con un arma llamada Yachihoko ("8.000 espadas"). Con ella caminó incansablemente por el territorio, mató demonios y construyó lugares seguros donde la gente podía vivir. A causa de estas proezas fue conocido como Yachi-hoko-no-kami.

OKUNINUSHI Y SUKANABIKONA-NO-MIKOTO

UN DÍA, CUANDO OKUNINUSHI estaba junto al mar en cabo Miho, en Izumo, vio un misterioso dios diminuto vestido con un traje de pieles luminosas de luciérnaga que estaba sentado en un pequeño barco hecho de hojas de batata. Un dios cojo llamado Ku-e-hiko le dijo a Okuninushi que era el hijo menor de Kamimusubi-no-kami. Okuninushi informó a éste del hecho y supo que se trataba de Sukanabikona-no-mikoto, que había caído del cielo mientras jugaba.

Se le pidió a Okuninushi que aceptara a este pequeño dios como su hermano, y así lo hizo. Se convirtieron en compañeros inseparables y continuaron trabajando para limpiar la tierra del mal y clarearla para vivir en ella. Juntos introdujeron los gusanos de seda, el arte de tejer, nuevos cultivos y muchas hierbas medicinales. Los dos se convirtieron en protectores de la vida humana y la prosperidad.

Llegó un momento en que Sukanabikona-no-mikoto se fue en solitario a la isla de Awashima (Isla del Mijo), donde se había plantado un mijo que crecía de forma prodigiosa. Para tener una mejor vista, se subió a un tallo de mijo, el cual primero se dobló ante el peso del pequeño dios, pero luego volvió a enderezarse y lo catapultó sobre el mar hasta Tokoyo (País de la Eternidad), de donde nunca regresó. Esta pérdida hizo que Okuninushi estuviera muy triste durante largo tiempo, pero al final volvió a reanudar sus obligaciones él solo.



◀ *Estatua japonesa demoniaca.*

COMUNICACIÓN CON LOS MUERTOS

HAY MUCHAS CUEVAS SAGRADAS en Japón, y solía creerse que conducían al mundo inferior de los muertos. Aunque éstos causaban terror a los vivos, también eran una fuente de sabiduría y consuelo, y por ello eran visitados por los vivos en busca de consejo.

Desde épocas remotas hasta el día de hoy, en Japón han existido grupos de mujeres con capacidad para comunicarse con los muertos, una especie de chamanas o médiums. *Miko* era uno de estos grupos de mujeres, descendientes de la unión mítica entre Ama-no-uzume, la diosa de la aurora, y Sarutahiko, un dios mono local.

Miko aún existe en forma de ayudantes de los santuarios sintoístas, pero sin la función chamánica.

EL GOBIERNO DE AMATERASU

TRAS VARIOS CIENTOS DE AÑOS, el gobierno de Okuninushi y sus descendientes se fue degenerando y los dioses malvados volvieron a dificultar la vida de las gentes. Amaterasu decidió extender su gobierno a esa región y envió a un hijo para dominar la zona, pero al cabo de tres años no había conseguido volver. Luego envió a un dios llamado Ame-no-waka-hiko para que averiguara qué había sucedido. Éste se casó con la hija de Okuninushi y conspiró para apoderarse del territorio de Okuninushi. Ocho años después, Amaterasu envió un faisán divino para que preguntara a Ame-no-waka-hiko la causa de su retraso. Éste disparó al faisán con una flecha que lo atravesó y fue a parar al dios Takami-musubi, quien la devolvió, matando al traidor cuando estaba en la cama. Amáterasu mandó luego a dos dioses valientes y de confianza, Futsunuchi-no-mikoto y Takemikazuchi-no-mikoto, para que le reclamaran la tierra a Okuninushi. Se sentaron en las puntas de sus espadas que colocaron en

FESTIVALES

TODO SANTUARIO SINTOÍSTA en Japón cuenta con su *matsuri* o festival, y uno de sus puntos culminantes es un desfile por las calles en el que se pasean erráticamente altares portátiles, llamados *mikoshi*, que están guiados por el poder del dios.

Otros festivales están dedicados a la fertilidad y a la purificación, elementos muy antiguos del sintoísmo que se remontan a épocas prehistóricas. Estos festivales son acontecimientos religiosos importantes que unen a los habitantes de pueblos y ciudades. Algunos santuarios también celebran danzas rituales antiguas, *kagura*, que suelen utilizar máscaras. Es probable que tengan su origen en el tipo de danza chamánica que logró sacar a Amaterasu de su cueva.

OKUNINUSHI Y SUS HERMANOS

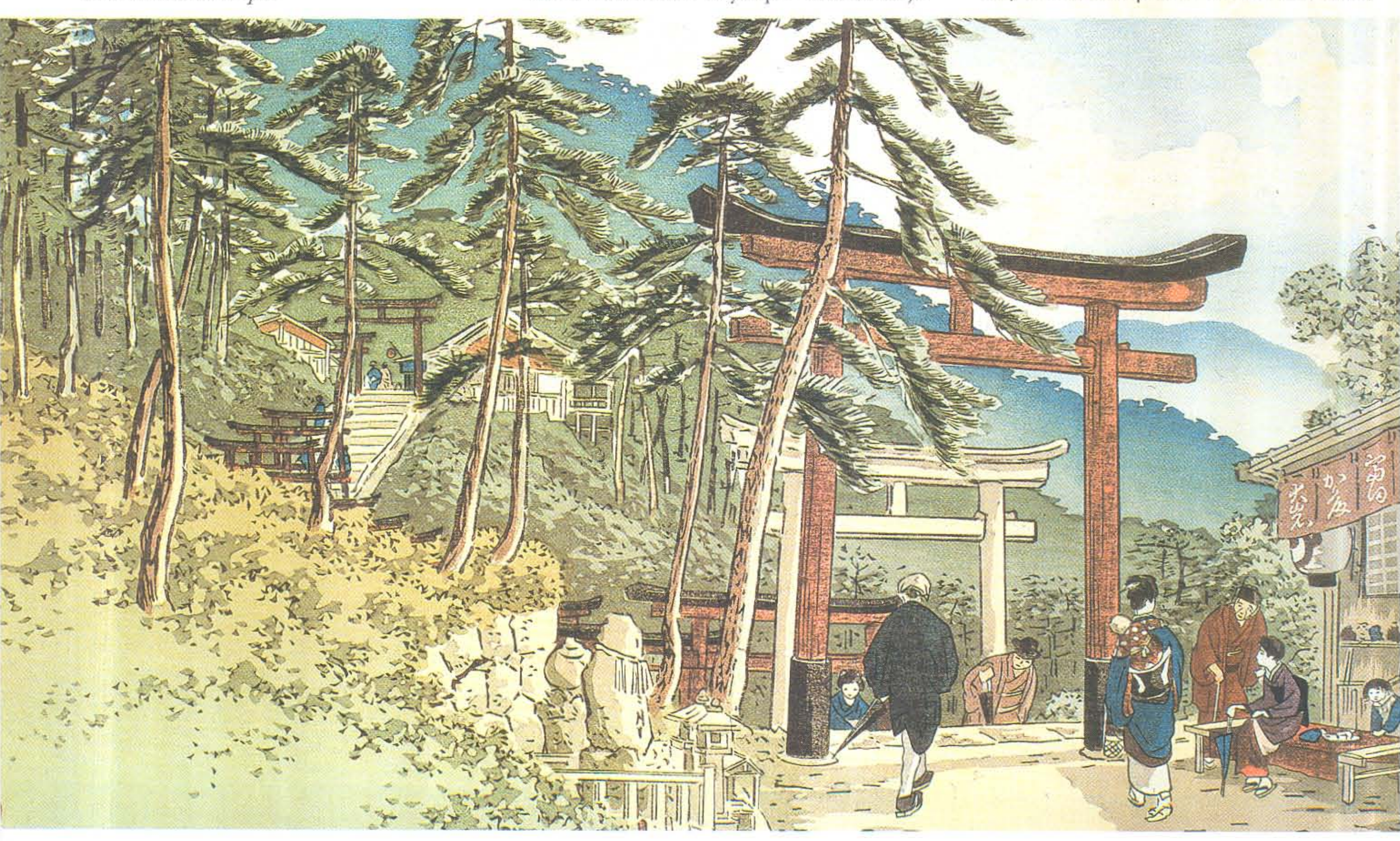
EL CICLO DE IZUMO parece incluir la mitología correspondiente a otro clan o grupo de gente que vivía en Japón en tiempos antiguos, y cuyo dominio fue al final suplantado por los pueblos de la península Kii y la zona de Ise.

Los mitos relacionan la colonización de la zona de Izumo por Susa-no-o y su nieto Okuninushi y dicen que éste y sus descendientes llegaron a ser los dominadores de buena parte del Japón. Después de que Okuninushi se casara con Ya-gami-hime y seguramente incorporara Inaba a su territorio, sus hermanos se pusieron celosos y conspiraron contra él. Lograron matarlo dos veces, pero su madre lo resucitó. La primera vez calentaron una roca hasta que estaba al rojo y la dejaron caer por la montaña para atropellarlo. Okuninushi creyó que era el oso rojo que sus hermanos estaban cazando, por ello la agarró y murió quemado. La segunda vez lo empalaron en un árbol. Su madre le dijo que visitara a Susa-no-o, que ahora vivía en el inframundo, para pedirle consejo y poner fin a esta rivalidad.



OKUNINUSHI Y SUSA-NO-O

OKUNINUSHI FUE A BUSCAR consejo a su antepasado Susa-no-o en el inframundo de Yomi, donde éste vivía. Cuando llegó allí, Okuninushi pronto vio a Suseri-hime,



▶ *En las danzas rituales podrían haberse usado máscaras de madera como ésta.*

▼ *Pintura que muestra a gente junto al* torii *en la entrada al templo.*



SÍMBOLOS DE LOS DIOSES

EN LOS SANTUARIOS sintoístas aún están presentes los tres símbolos religiosos más importantes asociados con los dioses japoneses: el collar magatama, unas curiosas piedras en forma de coma, como las dadas a Amaterasu por Izanagi como símbolo de soberanía; un espejo metálico que representa el usado por los dioses para sacar a Amaterasu de su cueva; y una espada que simboliza la Kusanagi hallada por Susa-no-o y luego en poder de Jimmu, el primer emperador japonés. Los santuarios sintoístas suelen estar marcados con avenidas de árboles o rocas y una puerta sagrada, o *torii*, a través de la cual entran los dioses en el mismo santuario.

SUSA-NO-O

SUSA-NO-O ya creaba problemas antes de pelearse con su hermana Amaterasu y provocó numerosos conflictos con otros dioses. Según el *Nihon-shoki*, se insinuó a Ogetsu, la diosa de los alimentos. Le pidió que le diera algo de comida, pero se enfureció cuando ella la sacó por la nariz, boca y recto. Entonces, mató a Ogetsu, pero después de su muerte, los diferentes orificios de su cuerpo dieron lugar a los alimentos corrientes que comen los japoneses: arroz, mijo, trigo, judías rojas *azukis* y soja.

Tras su exilio a la Tierra de la Llanura de Juncos, se encontró con una pareja anciana y su hermosa hija Kusanada-hime (Princesa del arrozal). Vivían aterrorizados por un monstruo de ocho cabezas y ocho colas que había devorado a todas las otras hijas. Susa-no-o estuvo de acuerdo en matar al monstruo si le era permitido casarse con la hija. Lo logró dejándole barriles de vino de arroz para que bebiera. En una de sus colas halló la espada legendaria Kusanagi (Cortadora de hierba). Luego se casó con Kusanada-hime y comenzaron a vivir en un palacio en Izumo.

◀ *La puerta sagrada, o* torii, *que conduce a un santuario sintoísta.*
▼ *Santuario sintoísta en Kyoto.*

REPRESENTACIONES GRÁFICAS

LOS NUMEROSOS *kami* o dioses de la mitología japonesa y de la religión sintoísta basada en ella no tenían representación gráfica antes de la llegada del budismo con su serie compleja de escrituras, pinturas y esculturas. Se creía que los dioses eran espíritus invisibles o el poder espiritual que habitaba en los objetos, ya fueran vivos o inanimados.

Los santuarios sintoístas no suelen tener estatuas, sino sólo objetos simbólicos. La llegada del budismo supuso la identificación de los dioses mitológicos con diversas deidades budistas, y ello facilitó la representación visual de dioses y diosas.





IZANAGI E IZANAMI

IZANAGI E IZANAMI descendieron del cielo a la tierra recién creada y construyeron allí un palacio para ellos. Como eran la primera pareja, inventaron un ritual de matrimonio y procrearon. Su primer hijo, Hiruko (Niño sanguijuela) era deforme, por ello lo colocaron en una barca de juncos y lo lanzaron al mar.

Los augurios dijeron que la razón de que ese niño hubiese nacido deforme se debía a que la diosa Izanami había hablado primero durante el ritual del matrimonio. Tras ejecutar correctamente de nuevo el ritual, Izanami dio a luz con abundancia. Sus primeros retoños fueron las islas del archipiélago japonés. Más tarde engendró a una serie de dioses y diosas que estaban vinculados con los fenómenos naturales como el viento y las montañas. Por último, dio a luz al dios del fuego (Kagutsuchi), que la quemó tanto durante el alumbramiento que ella murió. Más dioses surgieron de su cuerpo muerto y también de las lágrimas de Izanagi.

Tras la muerte de Izanami, ella entró en Yomi, el oscuro reino subterráneo de los muertos. Tremendamente apenado, Izanagi decidió visitar a Izanami y hacer que ella volviera con él, pero ésta le dijo que debía hablar primero con los dioses del inframundo, y le avisó que no debía mirarla.

Vencido por el deseo de verla de nuevo, Izanagi rompió una púa de su peine y la encendió como si fuera una antorcha. Se horrorizó al ver a Izanami con el cuerpo en descomposición y llena de gusanos, e intentó huir de ella.

Enojada por su actuación, Izanami envió una horda de demonios y guerreros en su busca. Cuando Izanagi llegó de nuevo a la entrada del reino de los vivos, encontró tres melocotones que arrojó a la horda que lo perseguía y de esta manera consiguió que se detuvieran. Llegados a este punto, la propia Izanami, convertida ahora en demonio, iba tras él.

Antes de que ella pudiera alcanzarlo, Izanagi le cortó el paso con una gran piedra que selló la entraba al inframundo. Aquí se enfrentaron por última vez y disolvieron sus votos matrimoniales.

TEMAS UNIVERSALES

AUNQUE POR LO GENERAL son menos complejos que en otros lugares, los mitos japoneses tienen rasgos en común con los de otras culturas. El surgimiento de ciertas deidades, tierra y alimento de los cuerpos vivos y muertos de los dioses aparece también en la India y otras regiones en el concepto de creación a través del desmembramiento.

La primera muerte de Izanami y la visita de Izanagi al inframundo recuerda el mito griego de Orfeo y Eurídice, así como el de Perséfone, y también el de Yama y su hermana en la mitología india. Los hechos en torno a esta primera muerte también reflejan la preocupación japonesa ante los tabúes y la profanación. Algunos estudiosos creen que el cambio de capital en los periodos Yamoto y Nara tras la muerte del jefe está relacionada con este mito, con su separación decisiva entre vivos y muertos.

Japón

INTRODUCCIÓN

LAS CUATRO ISLAS PRINCIPALES que forman el archipiélago japonés han estado habitadas durante los últimos 50.000 años. Hasta hace unos 12.000 años había puentes de tierra que unían el Japón actual a Sajalín, entonces continente, por el norte, y Corea por el sur; estas rutas terrestres debieron permitir a los primeros emigrantes establecerse en Japón.

Desde el punto de vista arqueológico es posible distinguir varias oleadas de pueblos que llegaron en la alta Edad de Piedra (50000-12000 a.C.), la cultura jomon (11000-300 a.C.) y la cultura yayoi (300 a.C.-300 d.C.). Los lugares relacionados con la cultura jomon aparecen en todo el territorio de Japón, pero sobre todo en la mitad norte de la isla principal, Honshu. Por el contrario, los asentamientos de los posteriores yayoi se centraron originalmente en Kyushu, Shikoku y la península Kii, al sur de Osaka y Nara. La proximidad de Corea sugiere una estrecha relación racial con estos pueblos.

Se cree que los yayoi eran los antepasados culturales y raciales de la población japonesa que existe en la actualidad, a excepción de pequeños grupos de ainu, unos 20.000 individuos, que viven en la isla norte de Hokkaido. Estos ainu pueden ser los descendientes de los jomon.

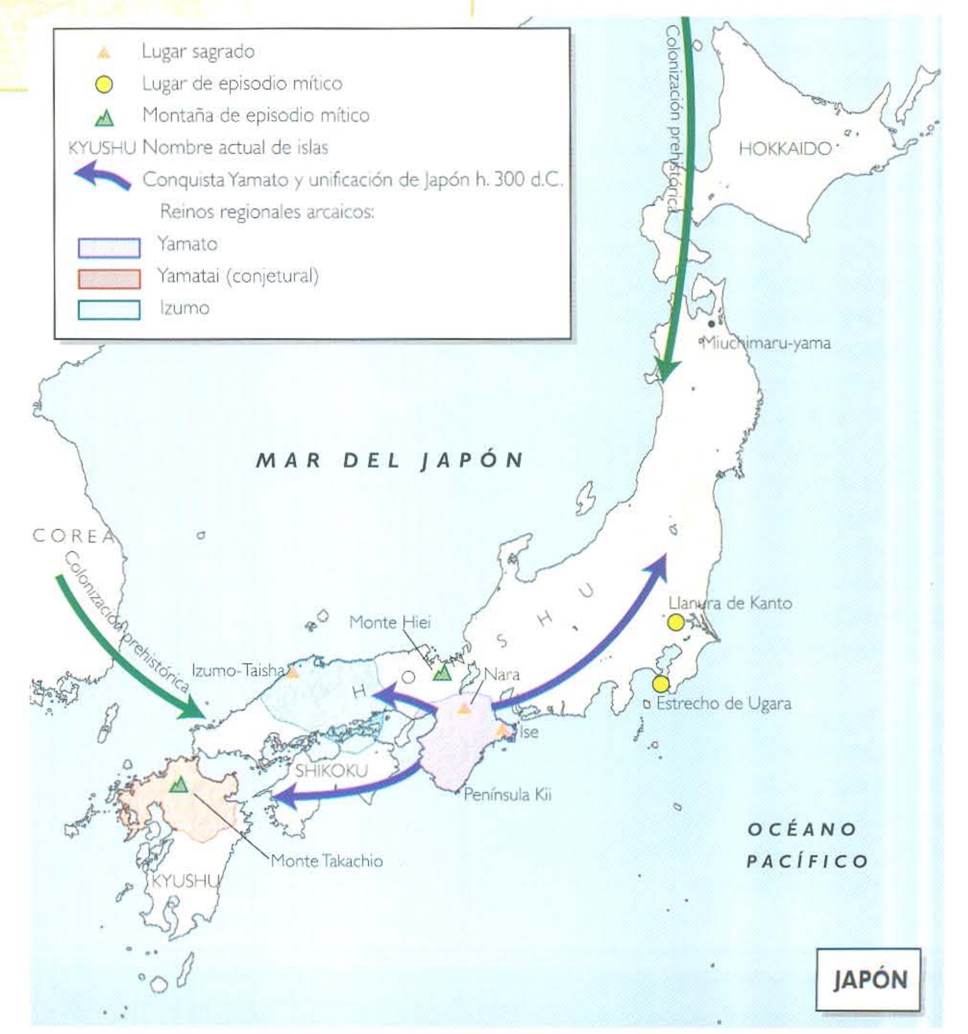
RAÍCES DE LA MITOLOGÍA

ES IMPROBABLE QUE LOS MITOS japoneses que han sobrevivido sean anteriores a la cultura jomon, y tampoco está claro lo que persiste de su mitología. No obstante, parece haber una separación entre la mitología principal que vincula los gobernantes de Japón con las Altiplanicies del Cielo, centrada en Amaterasu, y la colonización de Japón por Susa-no-o y sus descendientes en el ciclo Izumo. De igual forma que los yayoi subyugaron a la antigua civilización jomon, Okoninushi y su clan en Izumo fueron subyugados por Amaterasu y sus dioses, cuyo culto se centra en Ise y la península Kii. No obstante, hay que hacer notar que el santuario principal en honor de Izanagi e Izanami está situado en la región de Izumo.

Además, los mitos japoneses suelen estar relacionados con lugares específicos en el país. Existe incluso un lugar en la prefectura de Nara, llamado Takama-ga-hara, la Altiplanicie del Cielo, cerca de Ise, en la vecina prefectura de Mie, así como un Puente Flotante del Cielo, cerca de Kyoto. En otra parte está la cueva en la que Amaterasu se ocultó, la playa donde Okuninushi se encontró con Sakunabikona, etc. Esto hace pensar que muchos mitos japoneses se refieren a personas reales que se desplazaron por Japón tras su llegada del continente.

PUNTOS BÁSICOS

El Shinto, la religión nativa japonesa, está estrechamente relacionado con su mitología. Muchos de sus santuarios están dedicados a deidades que aparecen en los mitos, ya que se creía que el estado histórico de Japón y su prosperidad eran producto de la intervención divina de Amaterasu. Aunque carece de una teología elaborada, el Shinto se ocupa de la relación entre el mundo natural y sus habitantes. A través de rituales de purificación intenta mantener un equilibrio que es vital para la armonía entre el mundo natural y el humano.





◀ *Pintura sobre madera que muestra al dios de la Seda, uno de los dioses chinos masculinos.*

LA DIOSA DE LA LUNA

EL MITO LUNAR se cuenta en dos relatos distintos en los que aparece Chang Xi (Aliento Permanente) y Chang E (Siempre Sublime). La primera narración explica cómo Aliento Permanente creó las 12 lunas de la zona salvaje occidental, cerca del monte Solluna. Ella crió a sus hijos lunares bañándolos tras su viaje nocturno por el cielo. La segunda historia cuenta cómo Siempre Sublime era la consorte del dios cazador, el arquero Yi, que salvó el mundo de la conflagración solar. Ella robó su elixir de la inmortalidad, comió un poco y fue transportada a la luna como diosa. Allí vivían con ella una liebre que molía la droga de la inmortalidad y un sapo que bailaba en éxtasis.

En este mito, la regeneración se expresa a través del crecimiento y disminución de la luna, y del aparente renacimiento del sapo cuando muda la piel. El rasgo numerológico de los 10 soles y las 12 lunas aparece en el antiguo sistema de calendario de los 10 troncos celestiales y las 12 ramas terrenas, a partir del cual se calculaban los días, los meses, los años y los ciclos de tiempo.

EL PANTEÓN

EL PANTEÓN ORTODOXO se halla limitado a unas 10 deidades o figuras míticas. Las funciones de las deidades masculinas tienen que ver con la agricultura (el Dios Agricultor, Soberano Mijo, o dios del grano, y Soberano Tierra), con la guerra (Chi You), con el fuego (Llama), con la cosmogonía (Pan Gu), las ventajas culturales, incluyendo la cultura material y los sistemas de calendario. Las funciones de las deidades femeninas son cosmogónicas (Nü Gua), cosmológicas (las diosas solar y lunar Xi He y Chang Xi), los sistemas de calendario, la felicidad paradisiaca (Reina Madre del Oeste), aspectos de salvación y crianza, y la ejecución de la venganza sagrada en forma de plagas y castigos.

MITOS ESTELARES

SON POCO ABUNDANTES en la mitología china. Algunos relatan cómo un hombre sabio se metamorfoseó en una estrella o cómo dos hermanos que se peleaban se convirtieron en dos estrellas con trayectorias opuestas. El mito de los amantes estelares, Muchacha Tejedora y Buey de Tiro, relata el amor predestinado de estos dos seres celestiales. Aparece sólo como fragmento en el *Libro de Poesía*, pero en la época medieval se había convertido ya en una historia romántica. Muchacha Tejedora era hija del dios celeste y vivía en la parte oriental del Río Celeste (Vía Láctea), tejiendo telas nubosas. El dios del cielo se apiadó de ella por vivir tan solitaria y permitió que se casara con

SEQUÍA

UNA SEQUÍA DURÓ cinco (o, a veces, siete) años durante el reinado de Tang el conquistador, el fundador mítico de los Shang. Las gentes morían de hambre. Los adivinos deseaban ofrecer sacrificios humanos, pero Tang fue al bosquecillo sagrado de las moras y rogó a Dios que perdonara los errores humanos aceptándolo a él mismo como víctima del sacrifico y eliminando el castigo de la sequía. Se tumbó en la pira y cuando el fuego comenzaba a prender, los cielos se abrieron y cayó un gran aguacero. Este mito no aparece entre los escritos Shang, pero refleja el entorno semiárido del territorio Shang situado en el norte.

Hay otro fragmento de mito sobre sequía. Relata cómo una mujer delegada, llamada Nü Chou, se expuso en la cima de una montaña toda vestida de verde, el emblema del agua y la regeneración vegetal. Cuando el sol la golpeó sin piedad, ella intentó proteger su rostro con su manga verde (o su mano), pero murió y su cuerpo desecado se convirtió en divino.

En el mito de la guerra de los dioses Chi You y Huang (Amarillo), la sequía fue una de las armas de Huang en forma de su hija, La Furia de la Sequía, que venció al dios de la guerra Chi You.

EL DIOS CAZADOR SALVA A LA HUMANIDAD DEL FUEGO

HAY DOS VERSIONES DEL MITO del incendio del mundo. Una de ella relata cómo el cosmos se colapsó y el fuego y el agua amenazaron a toda la humanidad. Entonces, Nü Gua intervino para salvar el mundo y con sus artes de forjadora divina fue capaz de reparar el cosmos.

La otra versión del mito se centra en el incendio y presenta la intervención del dios cazador, el arquero Yi. Este mito está unido al de los 10 soles nacidos de la diosa solar Xi He. Se dice que un día, los 10 soles, que ascendían por orden durante 10 días, se elevaron a la vez y amenazaron con extinguir el mundo. El dios cazador fue el primero en apiadarse de la humanidad e intercedió ante una deidad celeste, Di Jun, que le dio un arco mágico de color rojo y flechas con cuerdas de seda para hacer caer a los 10 soles.

En otra versión de este mito, es el gobernante ideal Yao quien ordena al dios cazador que lleve a cabo el derrumbamiento de los soles y evite el desastre, y que también destruya a seis monstruos que perseguían a los hombres.





PERSONAJES ARQUETÍPICOS

LA FIGURA ARQUETÍPICA capaz de crear el orden del caos aparece en los mitos de Nü Gua, Pan Gu y el dios del cielo, Zhuan Xu. Las deidades dadoras de cultura representan el arquetipo del educador, que enseña a los hombres la manera de sobrevivir y mejorar sus vidas. Aparece también la figura arquetípica del salvador que rescata a los hombres en las catástrofes, como Yi, el dios cazador, en el mito del fuego solar, o el rey Tang, en el mito referente a la sequía.

La figura mítica Gun simboliza diversos arquetipos: el salvador, el héroe, el dios agonizante y el embaucador. Yu es el héroe arquetípico, tanto guerrero como ejemplo de moral, y se convirtió en el gobernante de la primera dinastía, la mítica Xia.

◀ *Cuando una inundación mundial puso en peligro a la humanidad, Nü Gua intervino y reparó el cosmos.*

EL MITO DEL CAOS

LOS NUMEROSOS MITOS cosmogónicos describen la materia primigenia como un vapor informe, un huevo de gallina o un espacio oscuro e indefinido. El mito del caos está representado por tres versiones. Una es el concepto abstracto de una informidad primordial antes de la creación, llamada *hun dun*. Otra versión del mito describe el caos como el dios Hun Dun que vive en la Montaña celeste, en el oeste. Es como un saco amarillo, con un color rojo cinabrio, con seis pies y cuatro alas, pero sin rostro ni ojos. Hun Dun puede cantar y bailar. La tercera versión está narrada por el filósofo taoísta Zhuang Zi (siglo IV a.C.). Cuenta cómo el dios Hun Dun gobernaba el centro del mundo, mientras los dioses del mar del norte y del sur lo hacían en esos extremos. Ellos visitaban con frecuencia su tierra y como recompensa ante su generosidad decidieron que, como carecía de rostro, le abrirían las 7 aperturas corporales para que pudiera ver, oír, comer y respirar. Ellos cincelaron una apertura cada día, pero el último día, Hun Dun murió. Este mito taoísta ilustra el peligro de la caridad desencaminada y el peligro de las políticas intervencionistas.

◀ *Pintura china que muestra la Diosa de la Primavera y algunas de sus compañeras.*

EL MITO DEL PRIMER MATRIMONIO

MUESTRA CÓMO una figura mítica puede desempeñar diferentes papeles en diversos mitos importantes. Este mito presenta a Nü Gua, en otras leyendas fundadora de la humanidad, creadora de todas las cosas de la naturaleza, forjadora divina y salvadora del mundo en la catástrofe por fuego y agua. La mayoría de estos relatos aparecen en textos antiguos. Un texto medieval, muy posterior, relata la historia del primer matrimonio, en el que también aparece esta diosa. En el periodo entre la antigüedad tardía, cuando comenzaron a registrarse sus mitos, y la época medie-

LA CATÁSTROFE DE LA INUNDACIÓN DEL MUNDO

EL MITO DE LA INUNDACIÓN aparece en cuatro versiones principales. La del dios obrero Gong Gong relata cómo agitó las aguas del mundo para que fueran a estrellarse contra la barrera celeste, lo que casi produjo un retorno al caos. El mito de la doble catástrofe por fuego y agua hace intervenir a la diosa Nü Gua que controló el desastre. Otro relato cuenta cómo el héroe Gun corrió grandes riesgos para robar suelo cósmico divino y de esta manera detener la inundación, pero fracasó y fue ejecutado. Su hijo Yu nació de su vientre y entonces Gun se transformó en oso.

La versión de la inundación que se ha convertido en clásica narra cómo el héroe Yu controló las aguas mediante su valor sobrehumano, sus planes inteligentes y su virtud moral. Dos seres sobrenaturales, el dragón acuático y la tortuga, lo ayudaron. Yu trabajó tanto y durante tanto tiempo que su cuerpo se desfiguró. Después de controlar la inundación, dividió el mundo en nueve regiones y se convirtió en el fundador de la mítica dinastía Xia, la primera de la Edad de Oro.

En el mito chino del diluvio no aparecen temas tales como la inundación como castigo divino, el drama de la huida de los hombres o el reinicio de la humanidad por parte de unos pocos supervivientes.

PRINCIPALES TEMAS CHINOS

LOS TEMAS MÍTICOS PRINCIPALES aparecen en diversas versiones, como los cuatro mitos cosmogónicos y los cuatro mitos sobre el diluvio/inundación. El restablecimiento del orden natural tras las catástrofes es seguido por el tema de una Edad de Oro con reyes-sabios.

El motivo del guerrero y héroe moral aparece en numerosos episodios. El tema del amor, poco habitual, aparece en el mito de los amantes estelares. Otros temas de menor importancia incluyen la agricultura y el pastoreo, la migración y el exilio, los animales y vegetales, conflictos de género y el "otro cultural".

PARALELISMOS Y ELEMENTOS PROPIOS

LOS TEMAS PRINCIPALES de la mitología china muestran paralelos importantes con otras tradiciones. El mito cosmogónico se diferencia por la ausencia de un creador o de una voluntad divina, y también por la ausencia de una versión autorizada (como la ofrecida en el Génesis). Los mitos de creación y de catástrofes por inundación tienen cuatro versiones cada uno. La destrucción por el fuego sólo tiene una versión, cuyo tema principal es el calendario solar, pero hay varios mitos sobre sequías. En los mitos culturales aparecen dioses que voluntariamente ofrecen regalos a la humanidad o enseñan al hombre a usarlos, algo que se repite en la mitología mundial. Algunos regalos divinos de Fu Xi, como la adivinación a través de los 8 trigramas (el *Yi jing* o *I ching*) son sólo chinos. Los mitos arcaicos de fundación de los Shang y Zhou son muy detallados. La ausencia de mito de fundación de una ciudad famosa deriva de la costumbre de la antigua China de tener diversas capitales en lugar de una sola. El mito del héroe muestra paralelismos típicos, tales como el nacimiento divino y las pruebas del niño héroe Hou Ji. Pero el mito heroico chino se distingue por un énfasis temprano en la virtud moral del héroe guerrero, como Yu.

▲ *Plato chino decorado con un dragón en verde y rojo. Los dragones ocupan un lugar central en la mitología china.*

DESCUBRIMIENTO DE LA MEDICINA POR EL DIOS AGRICULTOR

EL MITO DEL DIOS Agricultor relata cómo enseñó a los humanos los usos de la medicina. Se apiadó de los hombres que caían enfermos por comer plantas tóxicas y beber agua contaminada. En un esfuerzo por ayudarles, el dios probó todas las plantas y enseñó al hombre la diferencia entre las venenosas y las comestibles. Para ello golpeaba las plantas con su látigo de color herrumbre y juzgaba su valor en base a su sabor y olor. Clasificó las plantas en 4 categorías: suaves, tóxicas, frías y calientes. Esta taxonomía forma la base de la medicina tradicional china. Este dios también enseñó a los hombres a distinguir entre distintos tipos de suelos y de terrenos. Creó un arado de madera y enseñó a los hombres a arar el suelo y sembrar los cinco granos. Su función como deidad agrícola se solapa con la del dios del grano Hou Ji. El emblema del Dios Agrícola es un arado en horquilla. Se convirtió en el patrón divino de la medicina.

TEMAS EN EL ARTE

LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA más temprana del mito aparece en piedras labradas funerarias y en murales. Entre los temas favoritos hay que citar los hechos de los dioses, mitos sobre inundaciones e incendios, el árbol de la vida, el paraíso de la Reina Madre del Oeste y las pruebas del héroe, como Shun. El tema poético más popular es la tragedia entre dos amantes estelares. En las novelas, las figuras recurrentes son héroes militares de la antigüedad y animales inteligentes como el mono. La arquitectura de los templos representa figuras deificadas, como Confucio. El símbolo vital del dragón aparece en telas y cerámicas.

DEIDADES DEL CALENDARIO Y CULTURALES

LOS TEXTOS CLÁSICOS cuentan episodios míticos de numerosas deidades más o menos famosas. Dos aparecen en el mito de la creación (Nü Gua y Pan Gu) y cuatro en el de la inundación (Nü Gua, Gong Gong, Gun y Yu). Mientras que las deidades celestes y del calendario son femeninas (Xi He, la diosa solar, y Chang Xi, la diosa lunar), las deidades culturales son masculinas (el Dios Agricultor y Fu Xi).

Los dioses de la destrucción tienen funciones diferentes. Chi You es el dios de la guerra, Gong Gong es el entrometido, y la Reina Madre del Oeste, la que envía plagas y castigos.

◀ *Estatua espectacular del dios del cielo.*

TEXTOS QUE HAN CONSERVADO LOS MITOS

EL TEXTO CLÁSICO MÁS ANTIGUO que ha conservado una narración mítica es una antología de poesía de la dinastía Zhou del 600 a.C. Contiene los extraños mitos del origen divino de los Shang y los Zhou, cada uno de ellos con una diosa ancestral. Los textos posteriores del confucianismo sólo se refieren de forma breve a las figuras míticas, pero el texto confuciano de Mencius (350 a.C.) registra dos versiones del mito de la inundación de la tierra.

La *Historia Antigua*, anónima, adoptada por la escuela de Confucio, relata mitos del origen del gobierno, el concepto de rey-sabio y la transferencia del poder político. Los textos de filosofía taoísta, sobre todo el *Zhuang Zi* (340 a.C.), relatan el mito del caos, del dios Hundun y el mito de la metamorfosis. Las dos fuentes principales de mitos son el capítulo "Cuestiones celestes" de los *Cantos de Chu* (400 a.C.) y el *Clásico de las Montañas y los Mares* (s. III a.C. - s. II d.C.). El primer texto registra la narrativa sagrada de los Chu de China central desde la creación hasta la época histórica. El segundo texto contiene numerosas

China

INTRODUCCIÓN

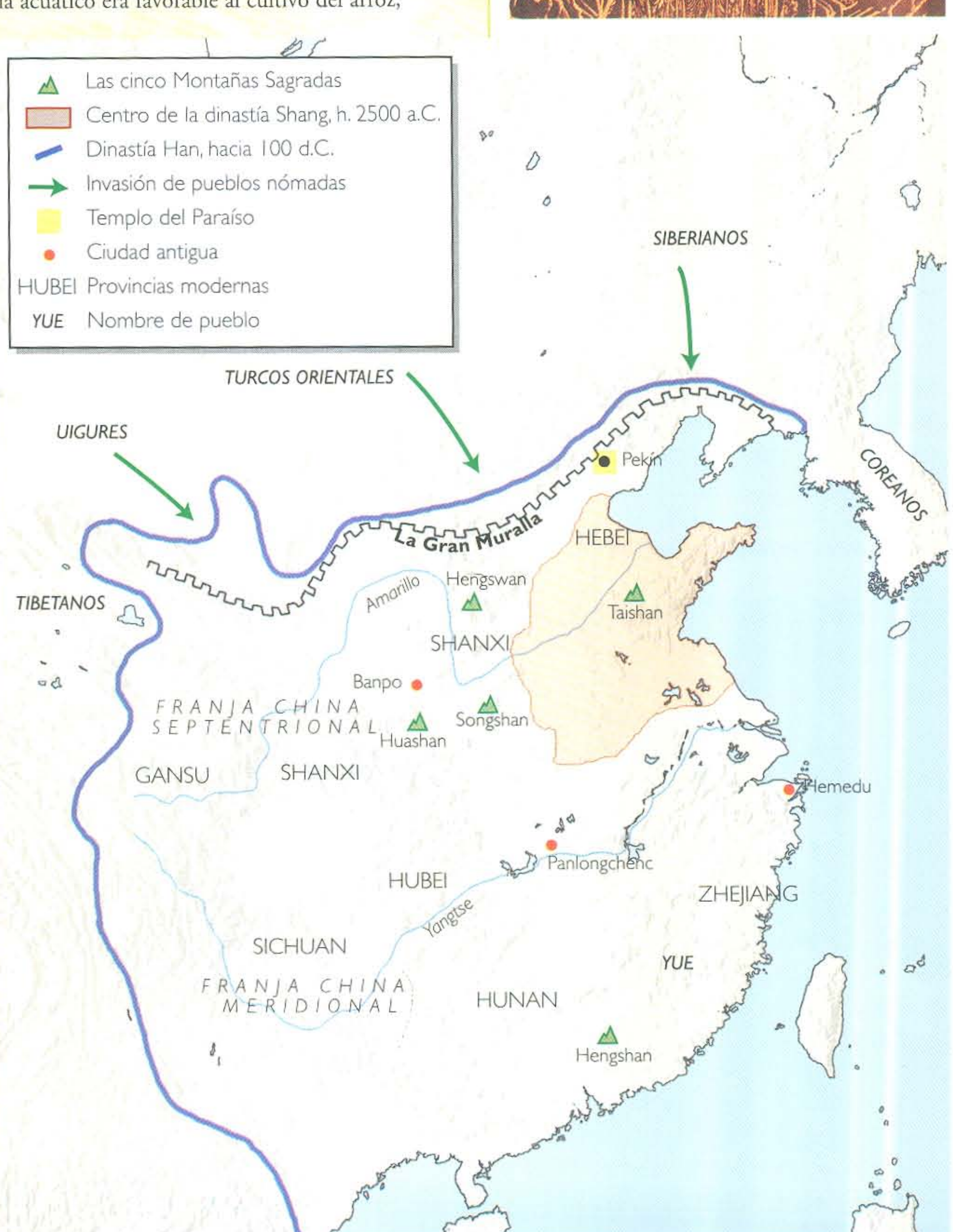
Los orígenes de la civilización china están estrechamente unidos a su entorno favorable. En China cabe distinguir tres zonas ecogeográficas: la franja templada del norte, con sus llanuras fértiles beneficiadas por los ricos aluviones del río Amarillo, permitía el cultivo de mijo, cáñamo, árboles frutales y moreras, y la aparición de prados, muy favorable para la evolución de las plantas y animales silvestres y domésticos, y el asentamiento humano. No obstante, sus inviernos eran duros y existía el peligro de la sequía y las inundaciones.

La segunda zona es la franja meridional, con su clima suave, estable y húmedo, con aluviones del río Yangtse que permitían cultivos de propagación vegetativa durante todo el año. Su sistema agrícola acuático era favorable al cultivo del arroz, legumbres, loto, bambú, y a los peces y tortugas.

La tercera zona es la franja del extremo sur de China, con sus costas ricas en pesca y un ecosistema tropical.

Los diferentes entornos del norte y del sur contribuyeron a un origen dual de la cultura humana, con la aparición de comunidades de niveles económicos similares, pero de sistemas culturales diversos. Los lugares más antiguos conocidos hasta la fecha son los asentamientos neolíticos pertenecientes a la cultura de Yangshao, en Banpo, cerca de Xi'an en el norte, y en Hemudu, en la provincia de Zhejiang, en el sudeste.

La población neolítica del norte de China tenía rasgos mongoloides y no mostraba una gran diversidad étnica. Esta homogeneidad física apunta a una ausencia de migración hacia el norte de China desde las regiones vecinas en tiempos neolíticos. El primer estado chino, creado por los Shang, emergió en la franja norte. Procedentes de la cultura Longshan de la provincia de Henan, los Shang alcanzaron el poder en una época de desarrollo cultural y tecnológico sin precedentes.



GESAR KAN

GESAR KAN ERA UN RUDO y poderoso rey guerrero que combatía la injusticia violenta allí donde la encontraba. Habiendo descendido de los cielos a la tierra con la misión de destruir a ciertos demonios cuyas maldiciones amenazaban la estabilidad de la existencia humana, Gesar olvidaba con frecuencia su misión tras sus victorias personales; entonces requería la intervención de su ángel guardián (actualmente identificado como un *dakini* budista, un espíritu femenino de la sabiduría), que le ayudaba a proseguir su propio camino. En los relatos de sus hazañas abundan los efectos dramáticos relacionados con la muerte, y los episodios giran y se combinan de modo impredecible en relación con la traición, la cobardía y la envidia.

SISTEMAS RELIGIOSOS

ENTRE LOS SISTEMAS RELIGIOSOS presentes en Mongolia se cuentan, además del budismo predominante, el islamismo y el cristianismo nestoriano. Pero ninguno de ellos ha logrado desbancar por completo los antiguos cultos chamánicos y la veneración de los antepasados. Al preocuparse sólo por los asuntos inmediatos de la vida y carecer de un credo específico sobre la retribución moral y la otra vida, estas prácticas arcaicas se conservan superficialmente enterradas bajo el modo de vida de todos los mongoles, con independencia de la religión formal a que pertenezcan. Así pues, cuando les golpea el infortunio personal, y especialmente en casos de enfermedades nerviosas, fiebre o parálisis, se requiere la ayuda del chamán.

Tras entrar en trance mientras toca hipnóticamente su tambor, el chamán invoca a los poderosos espíritus del cosmos natural (el cielo, el paisaje o las regiones inferiores) y pide su ayuda para exorcizar lo maligno. Asimismo, cuando se trata de asuntos del clan, como las epidemias, las enfermedades infantiles, la sed o el hambre, los miembros de la familia rezan a los espíritus de sus antepasados (*avrak*) pidiéndoles ayuda. Este culto ancestral se expresa también en la veneración de tótems del clan, como el caballo, el toro o el ciervo.

EL GER

LOS MONGOLES, cuya cultura es tradicionalmente nómada, apenas tienen arquitectura permanente, pues prefieren vivir en tiendas de forma abovedada llamadas *ger*. Estas construcciones circulares de madera curvada y fieltro son símbolos del universo: su techo representa el cielo y el orificio para la salida del humo el sol. La chimenea central reúne armoniosamente todos los elementos: una parrilla de metal sobre la base de tierra contiene madera y fuego, que calientan el agua para cocinar. De modo que la chimenea es sagrada y ningún desconocido podrá coger lumbre de ella ni ningún miembro de la familia podrá arrojar basuras a las llamas.

EL GATO Y EL DIABLO

CUANDO CANTAN "La lengua del gato está manchada y el pelo del perro está sucio", los chamanes recuerdan lo sucedido hace mucho tiempo, cuando los mares del mundo todavía eran de barro y las montañas aún eran colinas. Por entonces Dios hizo con arcilla al primer hombre y a la primera mujer, y mientras él iba a recoger las aguas de la vida eterna de la fuente de la inmortalidad, puso a un gato y a un perro a vigilarlos. Pero mientras él estaba lejos, el Demonio burló a los guardianes ofreciéndoles leche y carne, y cuando estaban distraídos orinó sobre la nueva creación de Dios. Al encontrarse estropeada la hermosa superficie de su obra, Dios se enfureció y ordenó al gato que la lamiera, menos el pelo de la cabeza. La áspera lengua del gato se llevó todos los pelos sucios que pudo, dejando dispersos algunos pelos manchados en el pecho y la ingle. Cuando el gato terminó, Dios llamó al perro, y a continuación él mismo lavó su obra de arcilla con las sagradas aguas de la eterna juventud, mas pese a todo no consiguió conferirnos la inmortalidad por culpa de la profanación del Demonio.

▲ *Un* dakini, *espíritu femenino de la sabiduría.*



▲ *Representación de Buda, piedra labrada, Mongolia.*

GENGIS KAN

HABIENDO DOMINADO a todas las tribus de Mongolia, el general Tumujin fue proclamado "Rey del Mundo" (*gengis kan*) y reunió bajo su mando a todos los jefes derrotados. Gengis Kan inspiró a sus tropas una lealtad tan intensa que pudo conducirlos a la victoria contra todo el mundo conocido de la época. El chamán Kokchu anunció que el Eterno Cielo Azul (*mongke koko tngri*) había elegido a Gengis Kan como su representante en la tierra con derecho divino a gobernar a todos los que moraban en ella. Quienes se sometieron a su inspirada autoridad fueron bien tratados; los demás fueron brutalmente eliminados. Su estandarte real (*tuk*) estaba formado por un manojo sagrado de nueve colas de yak, y se cuenta que tras su muerte el alma de Gengis Kan se introdujo en el *tuk*, que recibió en lo sucesivo el nombre de Borjigin, espíritu guardián y protector de las tropas mongolas.



◀ *Las modernas sociedades mongolas todavía rinden homenaje a los antiguos rituales chamánicos.*

CHAMANES

CHAMANES QUE han seguido los pasos de Tarvaa cuentan que se han visto sometidos por los espíritus de sus antepasados, que les obligan a apoderarse de los jóvenes y son causa de que su personalidad se desvanezca. Cuando el chamán neófito experimenta el desmembramiento de su cuerpo físico en el plano mundano, su espíritu se refugia en un nido sobre una de las ramas del árbol del mundo. Allí se queda hasta haberse curado y hasta que los espíritus presentes le hayan enseñado a ver el mundo desde la ventajosa posición del árbol.

Mientras permanecen en sus nidos, los chamanes inexpertos aprenden el camino del sacrificio, que garantiza la armonía y el orden en la red de la vida. Y vuelven al mundo de los hombres con un conocimiento de los dioses del viento y de la luz, los dioses de las esquinas y del horizonte, de la entrada y de los límites, del vapor y del trueno y otros dioses incontables, conocimientos éstos que les dotan de grandes poderes. Puesto que están capacitados para someter a cualquiera que convoquen con sus tambores, se dice que el propio dios de la muerte, en un arrebato de ira, redujo el tambor chamánico, que originariamente tenía dos cabezas, a su actual forma de una sola cabeza, y ello a fin de proteger su soberanía, pues los antiguos chamanes podían hacer volver a las almas incluso de los que habían muerto hacía mucho tiempo.

EL TIGRE

LA MAYORÍA de las danzas sagradas que se realizan en los templos budistas de Mongolia representan al "viejo hombre blanco" como un bufón y como símbolo de regeneración del nuevo año. Rígido por la edad, su bastón mágico con cabeza de caballo se convierte entonces en un bastón para caminar y el viejo golpea la arena con él y empieza a batir sobre una piel de tigre hasta que el tigre "muere". A continuación el viejo, absorbiendo la vitalidad del tigre, danza con vigor juvenil y se divierte intercambiando regalos y ofrendas con la multitud y bebiendo extraordinarias cantidades de alcohol. Cuando finalmente cae colapsado de embriaguez, los esqueletos danzantes de las tumbas le tapan con una manta.

GRUPOS MITOLÓGICOS

MONGOLIA FUE CONVERTIDA al budismo tibetano en dos ocasiones. En el siglo XIII Kublai Kan, nieto del gran Gengis Kan, junto con miembros de su corte, adoptó esta religión al convertirse en el gobernante de un imperio que se extendía desde China hasta las puertas de Europa. Trescientos años más tarde prácticamente la totalidad de la población de Mongolia se convirtió al adoptar Altan Kan esta religión. Fue Altan Kan quien otorgó a su sacerdote el título mongol de "Dalai Lama", de manera que en lo sucesivo se le conoció en todo el mundo en sus siguientes encarnaciones.

Desde la introducción del budismo en Mongolia durante este periodo, los antiguos ritos chamánicos fueron devaluándose y perdiéndose. Por ejemplo, la figura budista mongólica del "viejo hombre blanco" es todo lo que queda de la otrora orgullosa divinidad chamánica que gobernaba paternalmente las 99 regiones del cielo. Se cuenta que fue convertido durante una reunión con Buda y que en la actualidad actúa como asistente del clero y ayudante en el camino budista.

HAYAGRIVA

LOS MONGOLES, conocidos como "el pueblo de los cinco animales", son nómadas dedicados al pastoreo de ovejas, cabras, ganado vacuno, camellos y caballos; los animales en tanto que auxiliares son un rasgo típico de su cosmología chamánica. Pero con la introducción del budismo, las antiquísimas fábulas de animales dieron paso en gran medida a relatos como el de Hayagriva, la deidad tántrica con cuello de caballo que reside por su feroz aspecto en el corazón del *bodhisattva* Avalokiteshvara. Se supone que con la danza del caballo, Hayagriva golpea las cabezas de los demonios y conquista el mundo.

Mongolia

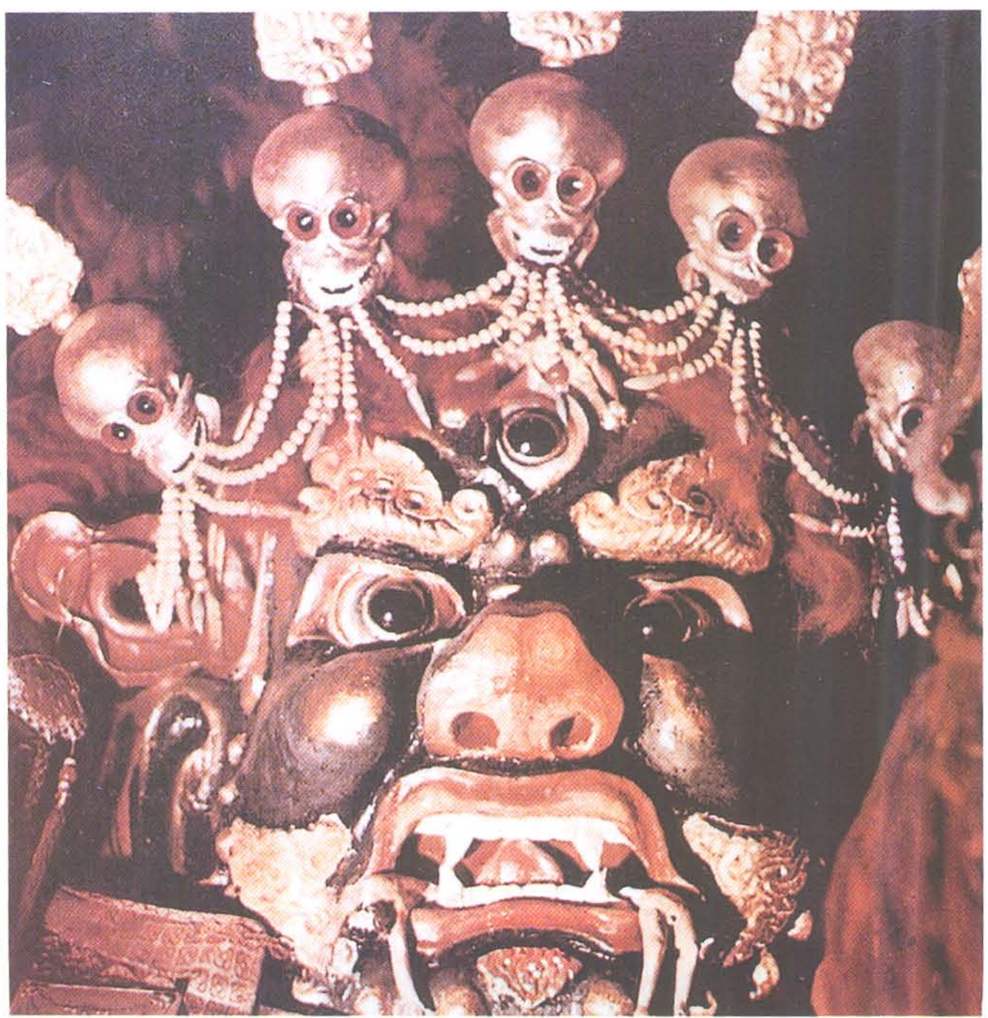
INTRODUCCIÓN

SE DICE QUE EL ARTE CHAMÁNICO de viajar en trance a mundos invisibles para resolver los problemas de la vida (que fue común en otros tiempos por toda Asia central y del norte) fue introducido en Mongolia en tiempos antiguos por Tarvaa, un joven de 15 años. Habiendo caído un día este muchacho enfermo e inconsciente, fue dado por muerto. Disgustada por la prisa con que sus familiares sacaron el cuerpo de la casa, el alma de Tarvaa voló al reino de los espíritus, donde se le acercó el juez de los difuntos y le preguntó por qué había acudido tan pronto. Complacido por el valor del muchacho para viajar a aquel reino al que ningún hombre vivo había viajado antes, el señor de la muerte le ofreció que volviera a la vida con el regalo que quisiera escoger. Enfrentado a las magníficas ofertas de riqueza, placer, fama, longevidad y demás, Tarvaa escogió volver con el conocimiento de todas las cosas maravillosas que había encontrado en el reino de los espíritus y con el don de la elocuencia. Cuando volvió a su cuerpo, los cuervos ya le habían sacado los ojos de las órbitas; pero aunque ciego, Tarvaa podía ver el futuro, y vivió feliz y largamente con las historias de magia y sabiduría con que había vuelto del lejano mundo de la muerte.

LA VACA SAGRADA

ENTRE LA TRIBU DE LOS JALJA de Mongolia Exterior existe la creencia de que proceden del amor entre un espíritu de naturaleza chamánica y una vaca. Al haber nacido el primer jalja de una vaca y haberse alimentado de su cremosa leche, la tribu heredó una inclinación natural a la ganadería, lo que le condujo a una vida nómada. Para no olvidar el origen de su existencia, las mujeres casadas de esta tribu llevan el cabello con raya en medio y curvado hacia fuera, endurecido con grasa de cordero y en forma de cuernos. También sus ropas son notables por la proyección hacia arriba de sus hombros, que recuerdan las jorobas prominentes del ganado vacuno.

▼ *Las calaveras, de las que se cree que conservan la personalidad de un ser, se usan en máscaras como ésta.*



RAÍCES DE LOS MITOS

EL COSMOS del chamán mongol es de estructura esencialmente vertical, formada por el cielo Azul Eterno arriba y la Madre Tierra abajo. El padre de los cielos gobierna 99 reinos (*tngri*), de los que se dice que 55 están situados al oeste y 44 al este. Los dominios de la Madre Tierra están formados por 77 *tngri*, y todos estos reinos están conectados entre sí y sostenidos por una red de vida en que todos los seres vivientes, tanto los de arriba como los de abajo, tienen su papel. El todo tiene la forma de un árbol cósmico con ramas que se extienden a todos los niveles y hay agujeros en el ramaje por los que pueden subir los chamanes.

Los chamanes conocen a los espíritus de la caza y al dios de los héroes. Conocen también a los protectores de los caballos y de las vacas; y a la estrella del destino que, aunque nacida en el sur, mora actualmente en el cenit. Todo este conocimiento, obtenido a costa de intensas crisis personales de los reinos espirituales situados más allá de los límites del mundo de las percepciones ordinarias, es puesto por el chamán a disposición de sus compañeros humanos.

 MITOS REESCRITOS  PERSONAJES

AVALOKITESHVARA

EL *BODHISATTVA* Avalokiteshvara, habiendo hecho solemne voto de llevar a todos los seres a la liberación, empezó a enseñar el camino de la sabiduría y de la compasión.

Pasando por los seis reinos de la existencia, los liberó del sufrimiento hasta vaciar el propio infierno. Cuando inició su viaje de vuelta al paraíso miró tras de sí y vio que, tan pronto como las dejaba, por doquier las criaturas volvían a sus anteriores comportamientos pecadores y recaían en una vida miserable. Incapaz de soportar sus sufrimientos, lloró lágrimas de pena y su cuerpo estalló en un millón de fragmentos. De sus lágrimas nació la diosa Tara y surgió el *bodhisattva* de 11 cabezas y 1.000 brazos.



EL MONO

ÉRASE UNA VEZ un mono santo que hizo el camino hasta las tranquilas soledades del Himalaya para disfrutar allí del éxtasis de la meditación profunda y tranquila. Mas la belleza de la personalidad del mono cautivó el corazón de la diablesa de una roca del lugar en que se había instalado, y enseguida se enamoró de él. Pero todos sus intentos de seducción no lograron debilitar el voto de castidad del meditabundo, de modo que la diablesa sufría mucho por su amor insatisfecho. Y como una diablesa frustrada e irritada es un gran peligro en este mundo, el corazón del mono se llenó de simpatía por su dolor y de deseo de beneficiar a todos los seres, hasta que el *bodhisattva* mono finalmente cedió, sucumbiendo a los requerimientos amorosos. Llegado el momento nacieron seis hijos de su unión, y de ellos, según se cuenta, desciende toda la población del Tíbet. Al multiplicarse rápidamente los seis hijos del mono, los alimentos escasearon y empezaron a luchar por la supervivencia. Se cuenta que entonces el viejo mono patriarca dividió a la población en cuatro grandes tribus y dos grupos menores, enseñándoles a plantar semillas a fin de que dispusieran de abundantes alimentos en el futuro.





▲ *La diosa Tara entronizada en el centro de su universo. Este paraíso particular se caracteriza por las torres de estilo chino.*

◀ *Una forma de Avalokiteshvara el Misericordioso. En uno de sus múltiples brazos lleva un rosario.*



▲ *Un* bodhisattva, *uno que ha renunciado al nirvana para ayudar a las personas en la tierra.*

FUERZAS DE LA NATURALEZA

LAS FUERZAS CAÓTICAS de la naturaleza, temidas y honradas por la tradición chamánica original del Tíbet, fueron sistemáticamente ordenadas bajo la influencia del budismo hasta encajar armoniosamente en el modelo cosmológico indio. De los espíritus salvajes de aquella tierra se dijo que habían sido "convertidos" y domesticados como protectores de la fe budista. Despojados de su anterior malevolencia, estas terroríficas fuerzas de la naturaleza sólo dañarían ahora a aquellos que por hacerse daño a sí mismos puedan ser señalados como causa de su infortunio. Según la doctrina del karma, el ciudadano moralmente recto no tiene nada que temer del mundo invisible de los espíritus, y las formas de la naturaleza son respetadas en cuanto despliegue del *dharma* natural o ley universal. En realidad, como protectoras de la doctrina, estas fuerzas podían ser dominadas por el mediador budista y activarse a petición suya. Los viejos ritos chamánicos de la salud, la redención y el exorcismo, con sus efigies características y sus estructuras trenzadas envueltas en lana de colores, fueron adoptados sin dificultades por el clero budista, quedando pesadamente recargados con la liturgia y el simbolismo budista.

NATURALEZA Y PAISAJE

PARA LOS TIBETANOS, su país es sagrado. Son muchos los rasgos del paisaje especialmente sagrados y relacionados tanto con los mitos de los dioses como con los propios dioses. Incluso de las zonas más mundanas se cree que contienen valiosos tesoros pertenecientes a los espíritus de la tierra, por lo que nunca han sido explotadas en beneficio de la humanidad por temor a ofender a dichos espíritus, de cuya buena voluntad y cooperación depende en todo momento el hombre. Esparcidas por aquí y por allá por todo el país hay "tierras ocultas", zonas con virtudes especiales para la práctica religiosa, que son señaladas por adivinos denominados "reveladores del tesoro" (*gter-ston*).

MISERIA NEGRA Y RADIANTE

SE CUENTA QUE UNA VEZ, cuando aún no existía nada, nacieron dos luces. Una de ellas era negra y se llamaba Miseria Negra (*myal ba nag po*); la otra era blanca y se llamaba Radiante (*od zer ldan*). Entonces surgieron del caos corrientes multicolores de luz que se separaron a la manera del arco iris; y de sus cinco colores salieron las cinco cualidades de lo sólido, lo fluido, el calor, el movimiento y el espacio. Estos cinco elementos se unieron fundiéndose y formando un gran huevo que quedó bajo la vigilancia de Miseria Negra y Radiante. Miseria Negra produjo de este huevo la oscuridad del no ser, que llenó la oscuridad de pestilencia y enfermedad, infortunio, sequía y dolor. A continuación, Radiante llenó el mundo con la luz de sus auspicios, que produjo vitalidad y bienestar, alegría, prosperidad, longevidad y gran cantidad de dioses benéficos.

Al encontrarse y unirse dioses y demonios nacieron muchas criaturas, y finalmente el mundo quedó lleno de su progenie. La historia de sus hazañas y creaciones suele situarse en el Tíbet, de modo que la propia tierra es considerada una manifestación de estos seres divinos y de sus hijos. Las montañas, los árboles, las rocas y los lagos que forman su sagrado paisaje se reconocen como moradas de los dioses o como los propios dioses y demonios.

LA OSCURIDAD Y LA LUZ

LOS CONTENIDOS de la mitología tibetana están clasificados como mundanos o trascendentales. Los mitos mundanos se refieren al origen del mundo y a todo lo acaecido en él desde los orígenes del tiempo. En el interior de esta historia en marcha hay incontables episodios de lucha entre las fuerzas de la oscuridad y de la luz entabladas por los dioses, los demonios y los hombres de los reinos superior e inferior y de la superficie de la tierra. En el reino de los iluminados, más allá de la comprensión de los mortales ordinarios, se hallan los incontables budas de las cinco familias, cuya existencia se expresa simbólicamente en textos tántricos sagrados y en representaciones artísticas de *mandalas* circulares.

EL CLAVO DIVINIZADO

EL CULTO DEL CLAVO divinizado (en sánscrito, *kila*; en tibetano, *phur-ba*) se consolidó procedente de fuentes indias hacia mediados del siglo VIII d.C. Los tres sabios Padmasambhava, Vimalamitra y el nepalí Shilamanju se reunieron durante un periodo de retiro religioso en una cueva de las monta-

FUNDAMENTOS

MIENTRAS QUE LOS CHAMANES del campo fueron relegados a una función social marginal, en muchos casos los sacerdotes budistas asumieron la función de oráculos de las deidades chamánicas transformadas. Estos sacerdotes, vestidos con los arreos de un dios guerrero, con yelmo, lanza y armadura metálica, caían regularmente en un estado de trance estático chamánico, actuando como médiums de las profecías de las antiguas deidades. Actualmente la clase sacerdotal adorna sus templos con la parafernalia arcaica de la adivinación chamánica: el arco, el espejo mágico y preciosos trozos de cristal de roca, reinterpretados todos ellos como símbolos de la doctrina budista; y de los cueros, cuernos, huesos y pieles de las viejas túnicas chamánicas proceden los ropajes teatrales de las danzas budistas del águila, del ciervo, del tigre de las nieves y del esqueleto.

El águila del chamán, por medio de la cual subió hasta su nido en el árbol del mundo, se identificó con el Garuda indio. Del ciervo se dice que es el primero que oyó las enseñanzas del señor Buda en el parque de los ciervos de Varanasi; el tigre de las nieves fue identificado como un conjunto de deidades budistas, como Vairocana o Manjushri; y los esqueletos danzantes de la iniciación traumática del chamán descuartizado se convirtieron en guardianes del sagrado territorio funerario de Vajrayana.

▲ *Padmasambhava sentado con un* vajra *en la mano derecha y un pocillo y una calavera en la izquierda.*



▲ *Antigua escritura decorativa tibetana.*

EL NACIMIENTO DE PADMASAMBHAVA

ES CREENCIA POPULAR que el místico indio Padmasambhava surgió milagrosamente en forma de niño de 8 años del corazón de una flor de loto en el lago Dhanakosha, en Oddiyana, el actual valle de Swat de Pakistán.

Criado por el rey de Oddiyana como si fuera su propio hijo, Padmasambhava gozó de todos los lujos de la vida palaciega hasta que llegó el momento de su gran renuncia. Habiendo asesinado a un ministro del rey, fue expulsado del reino y condenado a vivir como un asceta penitente en los temibles terrenos funerarios situados más allá de las poblaciones humanas. Se cuenta que allí conversó con seres sobrenaturales y obtuvo grandes poderes espirituales. De él se cree que fue ordenado como monje budista por Ananda, primo de Buda, y que vivió más de mil años como seguidor del camino budista.

Al llegar al Tíbet gracias a una invitación del rey, Padmasambhava viajó por el país y sometió a las fuerzas hostiles que se enfrentaban a la nueva religión, por lo que sigue siendo venerado como fundador del budismo en Tíbet.

EL GURÚ NACIDO DEL LOTO

EN LA SEGUNDA MITAD del siglo VIII d.C. el rey Khri Srongldе'u-btsan, lleno de admiración por las complejas culturas de sus vecinos budistas, envió mensajeros a la India en busca del hombre más sabio de la época, de quien esperaba que fundara un nuevo templo y enseñase a su pueblo el camino recto. Se aconsejó especialmente al rey invitar al *tantrika* (practicante de la religión oculta) llamado Padmasambhava, el "Gurú nacido del loto", tras lo cual una nueva oleada de mitología heredada de los magos budistas de la India invadió aquellas tierras.

LA CREACIÓN

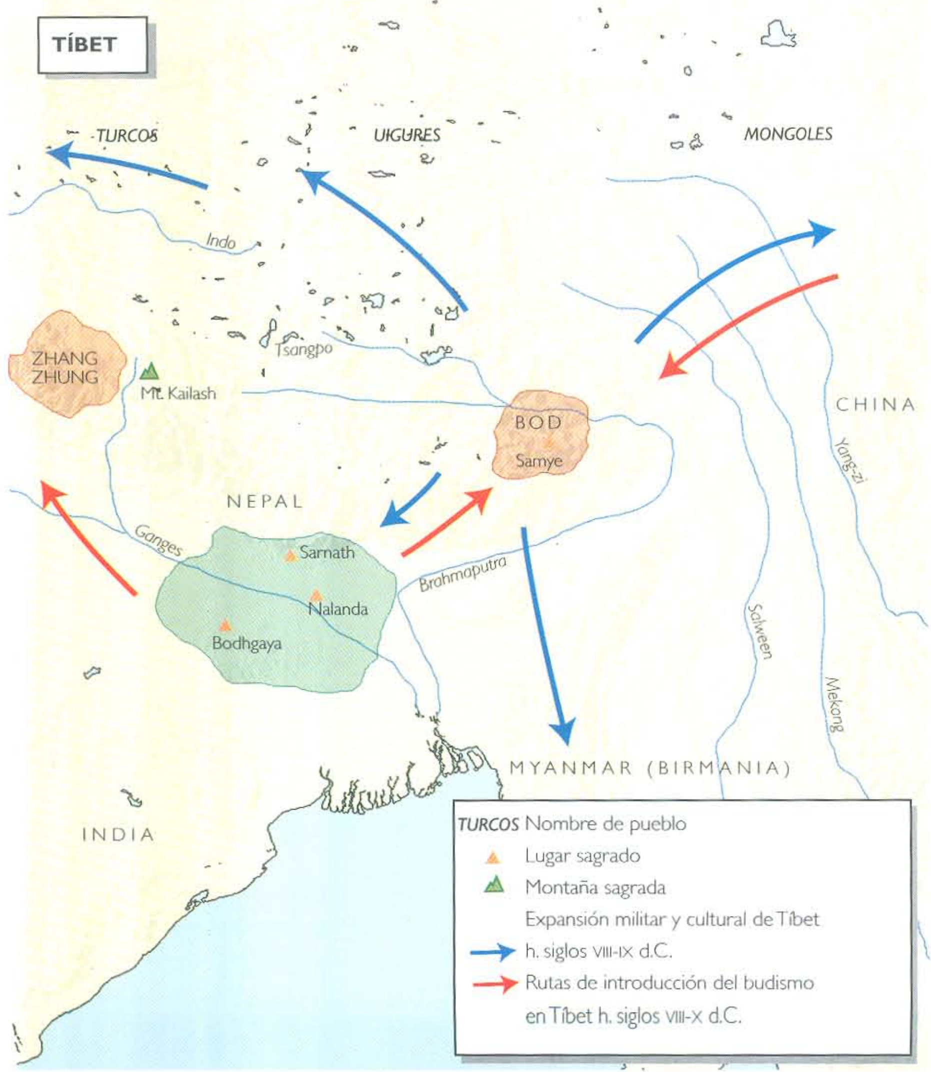
LOS MÁS ANTIGUOS MITOS de la cultura chamánica que prevaleció en otros tiempos en todo el centro y el norte de Asia se refieren a los orígenes del mundo y de todo lo que contiene. Según dichas leyendas el mundo es creado y mantenido por un ingente número de dioses y demonios invisibles que residen en innumerables lugares poderosos. Su ayuda es requerida antes de iniciar cualquier empresa y han de ser controlados y exorcizados por el chamán para que no causen problemas, parálización o enfermedad. Mientras que el reino asignado al hombre cubre la faz de la tierra,

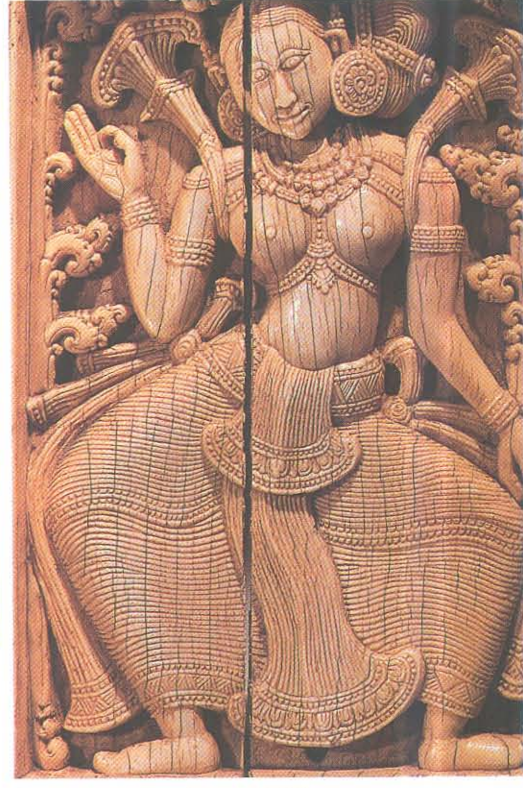
Tíbet

INTRODUCCIÓN

LA RELIGIÓN ORIGINAL DEL TÍBET, en lo que puede considerarse un cruce de caminos entre la India y China, es típicamente animista y de base dualista. La aspiración religiosa de sus habitantes es vivir en armonía con las fuerzas invisibles que actúan por doquier a su alrededor: hay que agradecer a los espíritus benevolentes su amabilidad con ofrendas regulares y en todo momento se ha de actuar con prudencia para no ofender a los espíritus malignos.

Se cuenta que antes del amanecer de la historia el Tíbet había sido regido por una sucesión de gobernantes no humanos. Finalmente el primer gobernante humano del Tíbet "descendió de los cielos" sobre una montaña de Kong-po y fue proclamado rey por el pueblo agradecido. Al final de su reinado ascendió una vez más al paraíso, de donde había descendido con ayuda de una soga, sin dejar restos terrenales. Cuando el séptimo miembro de su estirpe real cortó finalmente la cuerda mágica que conectaba a su familia con los cielos, fue enterrado en el valle de Yar-lung, iniciándose entonces el culto de las tumbas reales.





▲ *Representación tibetana de Vairocana sobre un panel de madera.*

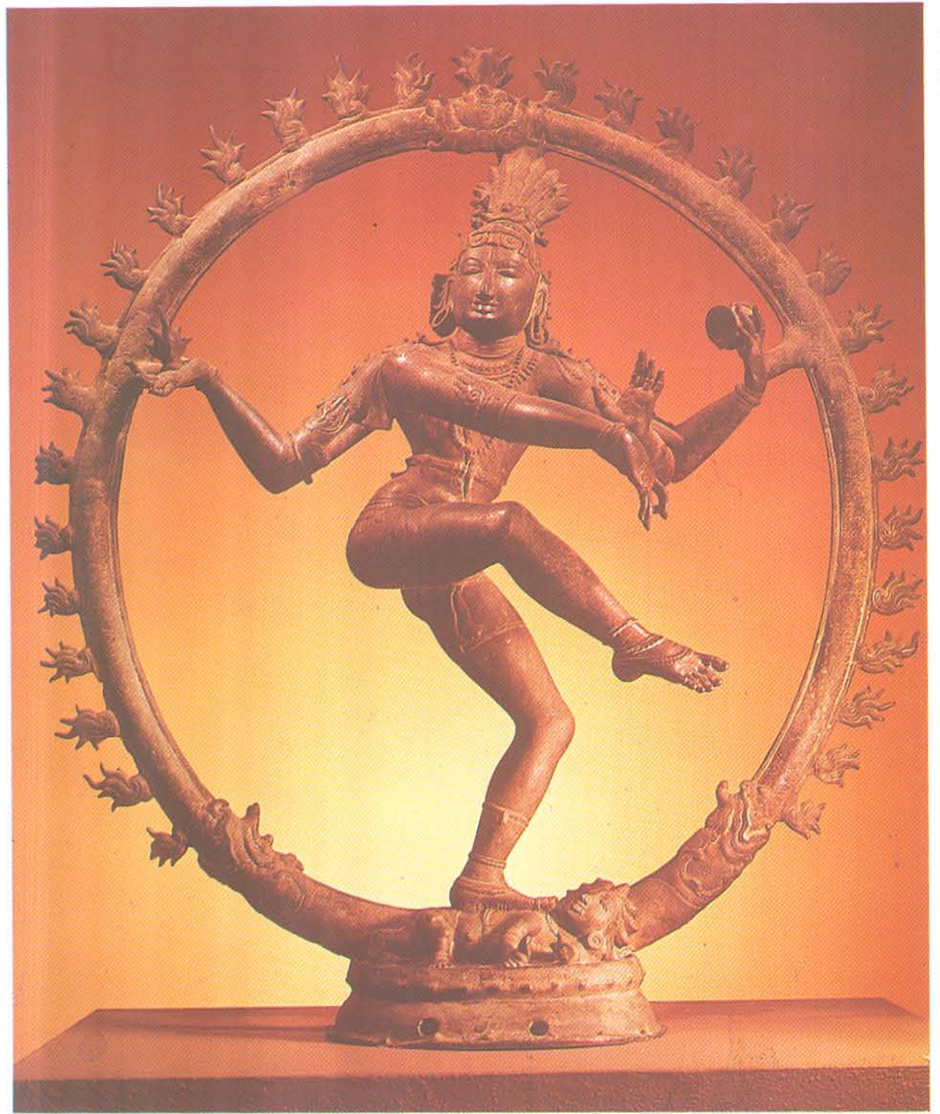


LOS CINCO AGREGADOS

LOS INNUMERABLES DIOSES trascendentes del budismo tántrico procedente de la India se arraciman en torno a las cinco familias de budas encabezadas por Vairocana, Akshobhya, Ratnasambhava, Amitabha y Amoghasiddhi. Característicamente organizados en la forma circular de un *mandala*, con uno en el centro y el resto a su alrededor en los cuatro puntos cardinales, cada buda tiene su color, postura y atributo distintivos. Se supone que estos cinco budas, evocados en el curso de la meditación profunda, surgen naturalmente de los constituyentes básicos de la personalidad humana, conocidos como los cinco agregados y que se hallan sentados junto a sus consortes femeninos que representan los cinco elementos: tierra, agua, fuego, aire y espacio.

EL PRIMER GOBERNANTE HUMANO

TRAS 27 GENERACIONES de reyes desde los tiempos del primer gobernante humano



Hay también relatos referentes a los santuarios que contienen reliquias de Buda o a los lugares bendecidos por Buda o por santos budistas, si bien no hay pruebas evidentes de que Buda visitara Sri Lanka. Los relatos *jataka*, que exponen las vidas anteriores de Buda, proporcionan guía moral a los budistas.

◀ *Shiva, estatua de bronce.*

BUDA

LA CRÓNICA BUDISTA titulada *Mahavamsa* narra la llegada de los primeros colonos cingaleses. En el siglo VI a.C. el príncipe Vijaya desembarcó en la isla con 700 seguidores y derrotó a un grupo de yakshas, a quienes hicieron retroceder hacia el interior. Vijaya, a quien se denominaba "Sinhala" por ser descendiente de un león (*sinha*), se casó luego con una princesa yaksha que le dio dos hijos, mas él los apartó de sí y fueron abandonados en la selva. Su esposa fue posteriormente ajusticiada por los yakshas. Entonces Vijaya mandó buscar en la India otra princesa, así como esposas para todos sus seguidores. Su sobrino dio continuidad a la estirpe Vijayan. Esto refleja probablemente acontecimientos sucedidos al ser desplazados los antiguos pobladores dravídicos hacia el interior por los colonos indo-arios.

Según el *Mahavamsa*, antes de su muerte Buda llamó a Sakka, rey de los dioses. Instruyó al dios para que protegiera a Vijaya y a sus seguidores, que acababan de llegar a Lanka, por ser en esta isla donde su religión se establecería y daría fruto. Este mito refuerza la importancia del legado del budismo, ya fortalecido por los mitos referentes a las visitas de Buda a Lanka.

En la cultura de Sri Lanka es de importancia básica la creencia de que Buda cruzó el mar para visitar Sri Lanka y dejar la huella de su pie en la montaña sagrada. Las representaciones en relieve de esta huella gozan de popularidad. En ellas están inscritos para simbolizar el fenómeno los 107 símbolos del ascendiente de Buda sobre todo el universo.

RELACIONES CON LA INDIA

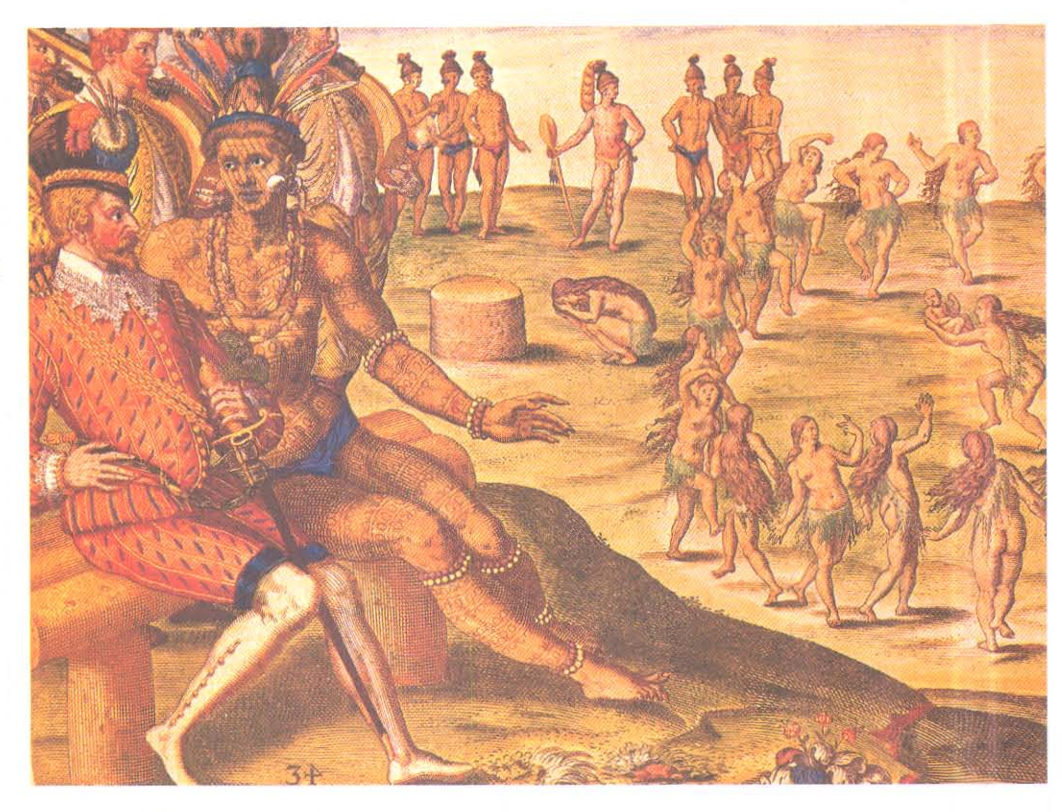
LOS MITOS HINDÚES son bien conocidos. Vishnu, Shiva, Brahma y los demás dioses y diosas principales figuran en innumerables leyendas. Los avatares o encarnaciones de Vishnu son también muy conocidos, y las grandes obras épicas, el *Ramayana* y el *Mahabharata*, son populares y se presentan con frecuencia en la danza y el teatro. El *Ramayana* es especialmente importante, pues gran parte de su acción tiene lugar en tierras de Lanka, patria del malvado Yaksha Ravana. Los yakshas eran un antiguo pueblo establecido en Sri Lanka antes de la llegada de los cingaleses entre los siglos VI y V a.C.

También se cuentan leyendas que explican el estatus de las diferentes castas. El sistema de castas está presente en Sri Lanka, si bien entre los cingaleses adopta una forma más simple que en la India. La casta más elevada, la de los brahmanes, no existe entre los cingaleses, y tampoco hay intocables. Aunque el budismo nunca adoptó el sistema de castas, pues predicaba la igualdad para todos, en el seno de la comunidad budista cingalesa hay un sistema de castas modificado.

Los mitos budistas son sumamente populares, especialmente los referentes a la vida de Buda. Entre éstos, los mitos que explican milagros superan con mucho a los demás.

DIOSES Y ESPÍRITUS TAÍNO

LOS TAÍNO ADORABAN tanto a los antepasados como a la naturaleza, personificando las fuerzas sobrenaturales de ambas como dioses poderosos. Las imágenes sagradas *zemí* de piedra y madera representaban a estos seres sobrenaturales poderosos. Las dos principales deidades taíno eran Yúcahu, el "espíritu de la mandioca", el principal alimento de los taíno, y Atabey, la diosa de la fertilidad. En un mundo de clima violento, los taíno también adoraban a una deidad femenina Guabancex, la "Dama de los vientos", señora de los huracanes. Como entre los demás amerindios, los dioses y espíritus de los taíno simbolizaban su relación íntima con las fuerzas naturales que conformaron el mundo.





CREACIÓN DE LAS PRIMERAS PERSONAS

LA SEGUNDA ERA de la cosmogonía taíno fue la creación de los primeros hombres. Según un relato, había dos cuevas en una tierra llamada Caonao en la isla de La Española. Los taíno emergieron de una de las cuevas. Cuando un hombre descuidó sus deberes de vigilancia a la entrada de la cueva fue convertido en piedra por el sol. Los otros, que habían ido a pescar, fueron capturados por el sol y convertidos en árboles. Uno de ellos, llamado Guahayona, se lavó con la planta *digo* y salió antes del alba, pero fue capturado por el sol y transformado en un pájaro que canta al amanecer.

De la segunda cueva salieron los otros pueblos menos numerosos del Caribe, los que no comparten las costumbres o identidad taíno. La segunda era acababa con Guahayona que llamaba a los que aún quedaban en la cueva para que salieran y poblaran las islas fértiles del Caribe.

En la tercera era, los hombres se civilizaron y se crearon las mujeres como parejas sexuales. Durante la cuarta era, los taíno se extendieron por el Caribe, perfeccionaron la producción de mandioca, vivieron en pueblos bien ordenados y desarrollaron un idioma de sonidos dulces. La llegada de Colón significó el final de la cuarta era. La terrible quinta era ha visto la desaparición de la sociedad taíno a causa de los malos tratos de los europeos, la enfermedad y la asimilación.

ORÍGENES DE LA SOCIEDAD

LOS TEMAS PRINCIPALES de la mitología caribeña, sobre todo de los taíno, conciernen a los orígenes del mundo y de los hombres en lo que parece ser un lugar físico, pero que en realidad es una tierra dorada en un tiempo mítico. Así se vincula el mundo físico con el sobrenatural, ofreciendo un cuadro mítico para el orden social de la sociedad taíno.

Otro motivo recurrente es la capacidad de cambiar de forma, de burlar el aspecto físico. Los mitos taíno se basan en la idea de la metamorfosis que integra la vida cotidiana y la sacra, reconociendo la presencia de la muerte, pero introduciendo un poder espiritual en el entramado de su sociedad.





▲ *Sir Walter Raleigh observa el sacrificio de un bebé.*
▼ *Opiel Guabiron, el portero del inframundo.*

MITO DE LAS MUJERES CREADAS POR PÁJAROS

SE DICE QUE UN DÍA algunos hombres se fueron a bañar en el río y entonces empezó a llover con fuerza. Estos hombres estaban ansiosos de poseer mujeres y, aunque ya las habían buscado en muchas ocasiones, no encontraron ninguna.

Ese día, no obstante, miraron hacia arriba y vieron criaturas curiosas que caían de las ramas de los árboles. No eran hombres ni mujeres pues no poseían órganos sexuales. Los hombres las persiguieron pero no pudieron capturarlas. Luego, estos hombres buscaron la ayuda de unos servidores del jefe llamados *caracaracol* a causa de sus manos ásperas, que podían sujetar seres resbaladizos. Dijeron que había cuatro de estos seres y llegaron otros tantos *caracaracol*. Tras haber capturado las criaturas asexuadas, los hombres empezaron a cavilar sobre la mejor manera de convertirlas en mujeres.

Buscaron un pájaro llamado Inriri que hace agujeros en los árboles (un pico). Los hombres ataron las manos y pies de estas criaturas, y a continuación sujetaron el pájaro Inriri junto a ellas. El pico creyó que eran árboles y comenzó a taladrar en la zona sexual de las mujeres.

Así es como se cree que se hicieron las mujeres para los hombre taíno.

▲ *Afrojamaicano con producción local. Cocinar alimentos es símbolo de vida civilizada para los taíno.*

TEMAS

ESTOS MITOS SE CENTRAN en la energía cósmica canalizada a través de la comida, de las plantas alucinógenas, de la sexualidad humana y del resplandor. El encuentro de Deminán Caracaracol con Bayamanaco vincula el bienestar físico con el sustento espiritual a través de la equivalencia simbólica de la mandioca y el esputo de tabaco del chamán. La sexualidad humana y la interrelación entre el mundo social y el natural es evidente en el episodio de formación de las mujeres por los picos. Estas conexiones también aparecen en la transformación de niños sin madre en ranas en Matininó. Por último, está la asociación de la enfermedad sexual y la asunción del poder del jefe por Guahayona, simbolizado por la entrega de ornamentos brillantes de *guanín*, asociados con la energía sexual.

DIOSES DE LA NATURALEZA

LA VIDA RELIGIOSA taíno se caracteriza por la deificación de los elementos importantes para la existencia diaria. Su deidad suprema fue Yúcahu –"espíritu de la mandioca"– señor invisible de la fertilidad en la tierra y el mar. En las representaciones *zemí*, Yúcahu es mostrado con la boca abierta, para poder comer el suelo y dejar así espacio para los tubérculos de mandioca. Sus pies están juntos para separar la tierra. La contrapartida femenina de Yúcahu, y seguramente su madre, era Atabey. En calidad de "madre de las aguas" se asociaba con los arroyos, los estanques y la lluvia necesaria para fertilizar los campos de mandioca.

GUANÍN

PARA LOS TAÍNO, y para todos los pueblos amerindios, el poder sagrado que cura, da energía, fomenta la fertilidad y simboliza estatus se concebía como una luz brillante y como objetos resplandecientes. En este mito, Guabonito es rescatada por Guahayona del mar centelleante y, como compensación, ella le cura de la enfermedad sexual, colocándolo en un lugar chamánico aislado llamado *guanara*. Aunque la ausencia de relaciones sexuales entre los dos puede sugerir un tabú de incesto así como una compleja relación mítica, el significado más importante se halla en el término *guanín*. El nombre de un lugar mítico –Guanín– es el regalo de Guabonito a Guahayona y, a la vez, describe los objetos hechos de la aleación de oro y cobre. Algunos creen que en el mito taíno, *anín* era un puente arco iris que conectaba los diferentes reinos del este, oeste, cielo y submundo. Los objetos *guanín* hallados en lugares arqueológicos suelen tener forma de luna creciente o arco iris. La naturaleza chamánica de dichos objetos *guanín*, símbolos del poder del jefe, explica que fueran regalos ofrecidos por Guabonito a Guahayona. Los pequeños guijarros, *cibas*, pueden referirse a las piedras que hay dentro de las matracas ceremoniales que lanzan chispas al ser sacudidas y que se usan en el chamanismo del tabaco en Sudamérica.

EL VIAJE CHAMÁNICO

EN LA MITOLOGÍA TAÍNO, un tema recurrente es el viaje chamánico de un héroe que acaba con su transformación tras haber sido curado de una enfermedad sexual. En un caso, Deminán, que llega a la tierra con una ola de marea, es derribado por un bulto en forma de tortuga en su espalda. La historia acaba cuando se cura y una tortuga hembra le ofrece su concha como refugio sagrado para la renovación de la vida. Un segundo mito cuenta las aventuras de Guahayona, que toma mujeres durante un viaje sagrado y experimenta un deseo hacia una mujer bajo el mar. Luego él es curado de su deseo y de una enfermedad sexual y se convierte en jefe.



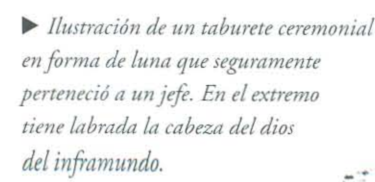
▲ *El mar resplandeciente que rodea las islas del Caribe es el escenario de algunos de sus mitos.*

GUAHAYONA SE VUELVE BRILLANTE

GUAHAYONA VIO que había dejado a una mujer en el fondo del mar y por ello volvió para rescatarla. Después de hacerlo la llevó de regreso a la montaña conocida como Cauta, de donde la había tomado al principio. De inmediato deseó saber cómo podía purificarse de las terribles llagas que afectaban su cuerpo.

La mujer que había rescatado era conocida como Guabonito y procedió a colocarlo en un lugar especial conocido como *guanara*. Mientras estaba allí, sus llagas desaparecieron y cambió su nombre a Albeborael Guahayona. Guabonito le pidió permiso para seguir su viaje y él accedió. Guabonito le dio entonces a Albeborael Guahayona muchas *cibas* y *guanines* para que pudiera atárselos a sus brazos y cuello.

Las *cibas* son piedras pequeñas, casi siempre brillantes, y *guanín* es el término aplicado al metal brillante, como la aleación oro-cobre. Albeborael Guahayona decidió permanecer en esa tierra junto con su padre, Hiauna, cuyo nombre significa "El que fue hecho brillante". El hijo de su padre recibió el nombre de Hiaunael Guanín, "Hijo de Hiauna" y desde entonces se le ha conocido como Guanín.



▶ *Ilustración de un taburete ceremonial en forma de luna que seguramente perteneció a un jefe. En el extremo tiene labrada la cabeza del dios del inframundo.*

PUEBLOS Y CULTURAS DE NORTEAMÉRICA

Rutas posibles de migración de los primeros amerindios
Zona de los antiguos pueblos
Zona de la cultura de Hopewell
Zona de la cultura de los tejedores de cestas
Zona de la cultura de Adena
Zona de la cultura del Misisipí
Lugares clave
Cree Nombre de pueblo (tribu)

SIBERIA
ALASKA
OCÉANO PACÍFICO
OCÉANO ATLÁNTICO
Tsimshian
Slavey
Cree
Salish de la costa
Blackfoot
Ojibwa
Lakota
Micmac
Algonquino
Chippewa
Tillamook
Winnebago
Hurón
Iroqueses
Cheyanne
Pahute
Navajo
Hopi
Pawnee
Cherokee
Apache
Coushatta

RAÍCES DE LAS MITOLOGÍAS

LOS MITOS MÁS SIGNIFICATIVOS, desde el punto de vista espiritual, son los que hablan de las actividades de los dioses, sobre todo los mitos de creación del universo y del hombre, del origen de la muerte, animales y plantas, como el maíz y el tabaco. Las gentes sólo narraban esos mitos en ciertos momentos del año y en circunstancias especiales. Los mitos de todo el año eran más de entretenimiento o educación, se contaban como lección moral y diversión, y por ello eran más flexibles en su interpretación y elaboración.

◀ *Pintura sobre piel de una danza del búfalo tras la caza.*

PRINCIPIOS BÁSICOS

TODAS LAS TRIBUS COMPARTÍAN la creencia de que todo lo que se mueve está vivo. Por ello, para estos animistas, hay siempre un espíritu oculto en cada palo y cada piedra, árbol y animal, y todo objeto puede cambiar de forma con ligereza: la joven que se oculta de la luna se convierte en un montículo de tierra y un candil, en una piedra, un martillo, en un colgante de tienda, en un pelo o en un grano de tierra. Cada objeto puede actuar de acuerdo con su propia voluntad y tiene su propia existencia.

Esta forma de comprensión surgió como expresión directa de los sentimientos de impotencia de los humanos ante las misteriosas, poderosas y terribles fuerzas de la naturaleza. Como dependían totalmente de ella, el miedo les hacía atribuir poderes sobrenaturales a los fenómenos naturales. Pueden luchar contra objetos naturales y vencerlos; pueden ofrecerles sacrificios, pedir protección. Pueden coger los más pequeños y usarlos como amuletos. Estos amuletos, o espíritus de objetos –una garra de búho o de oso, un trozo de cuerno de búfalo o de colmillo de morsa– pueden proteger contra las fuerzas hostiles si se usan sobre el cuerpo.

La vida en estas circunstancias tan rudimentarias hubiera sido una serie interminable de terrores de no haber contado con alguna defensa contra los espíritus malignos. Los diversos sortilegios, cantos y sacrificios, incluso el recitado de los mitos, ofrecía esperanza para contrarrestar las fuerzas del destino.

MITO DE CREACIÓN DE LOS NAVAJOS

LOS NAVAJOS y sus parientes los apaches, que ahora viven en Arizona, Nuevo México y Utah, son los grupos más extensos de pueblos nativos de Norteamérica, con una población que asciende a unos 160.000. Sus tradiciones incluyen el relato más completo del mito de la Creación, formado por cuatro estadios. El primero, el Inicio, cuenta el ascenso de los primeros hombres desde el inframundo a la tierra. El segundo, la Edad del Héroe animal, describe cómo la tierra fue ordenada y las aventuras de sus primeros habitantes. El tercero, la Edad Divina (Yei, dirigida por el Dios Parlante), narra la matanza de monstruos. El cuarto estadio explica el nacimiento de la nación navajo y sus primeras migraciones.



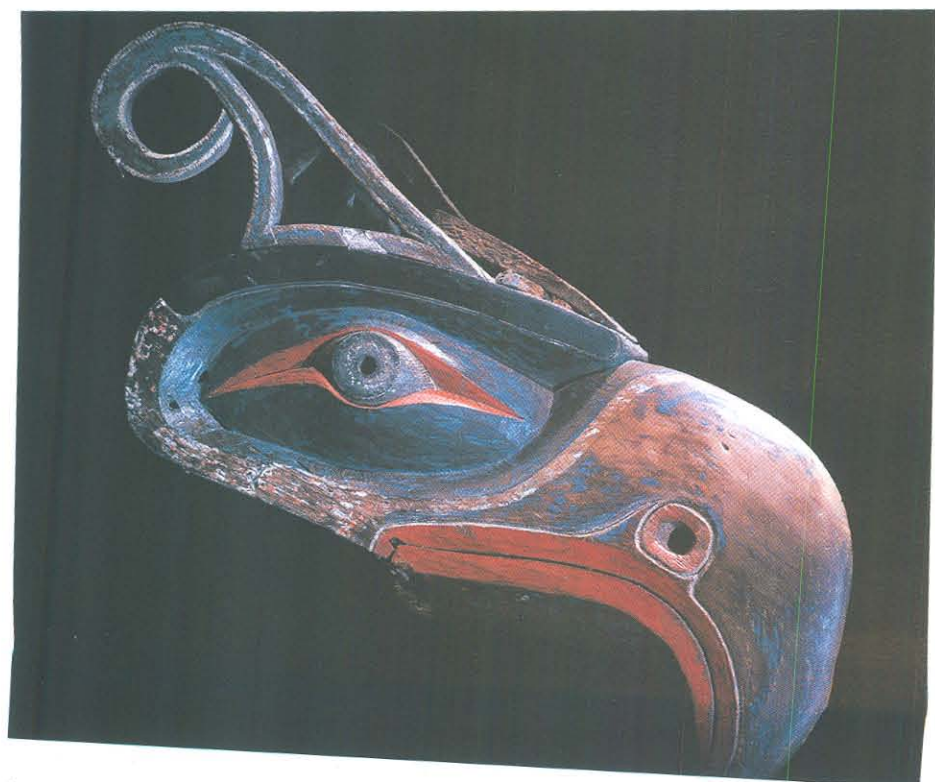
SERES SUPREMOS, DIOSES Y HÉROES

LA MAYORÍA de los nativos americanos tienen un Dios o Espíritu supremo. En los indios pueblo de Arizona y Nuevo México es Awonawilona (El-que-todo-lo-contiene); para los pawnee de Oklahoma es Tirawa (Arco celeste); para los salisch de la costa de Columbia Británica es Sagalie Tyee; para los algonquinos del nordeste de Canadá, Gitchi Manitu; y los hermanos gemelos Tobats y Shinob para los pahutes de Utah.

Todos estos dioses supremos suelen dejar los asuntos cotidianos del mundo en manos de otros dioses.

Las estrellas son héroes personificados que cazan en el cielo. El trueno, el viento y la tormenta, por ejemplo, viven en forma humana y también pueden adoptar la forma de un animal. Así, es el aleteo de las alas del Pájaro del Trueno el que crea el ruido de los truenos y la tormenta mientras vuela por el cielo. Cualquier cosa a la que el rayo del Pájaro del Trueno alcance ejerce un poder espiritual que debe ser evitado o venerado.

Los héroes que superan obstáculos aparentemente imposibles pueden ser semidioses o mortales ordinarios que deben pasar por ciertas pruebas, como ir al mundo celeste o bajar a la tierra de los muertos para rescatar a una doncella muerta. Los semidioses limpiaron la tierra de los monstruos primigenios en tiempos míticos.



◀ *Tocado en forma del Pájaro del Trueno, identificado por su pico de gancho y sus cuernos con plumas.*

ción. Puede ser místico, poeta, sabio, sanador de enfermos, guardián de la tribu y depositario de historias.

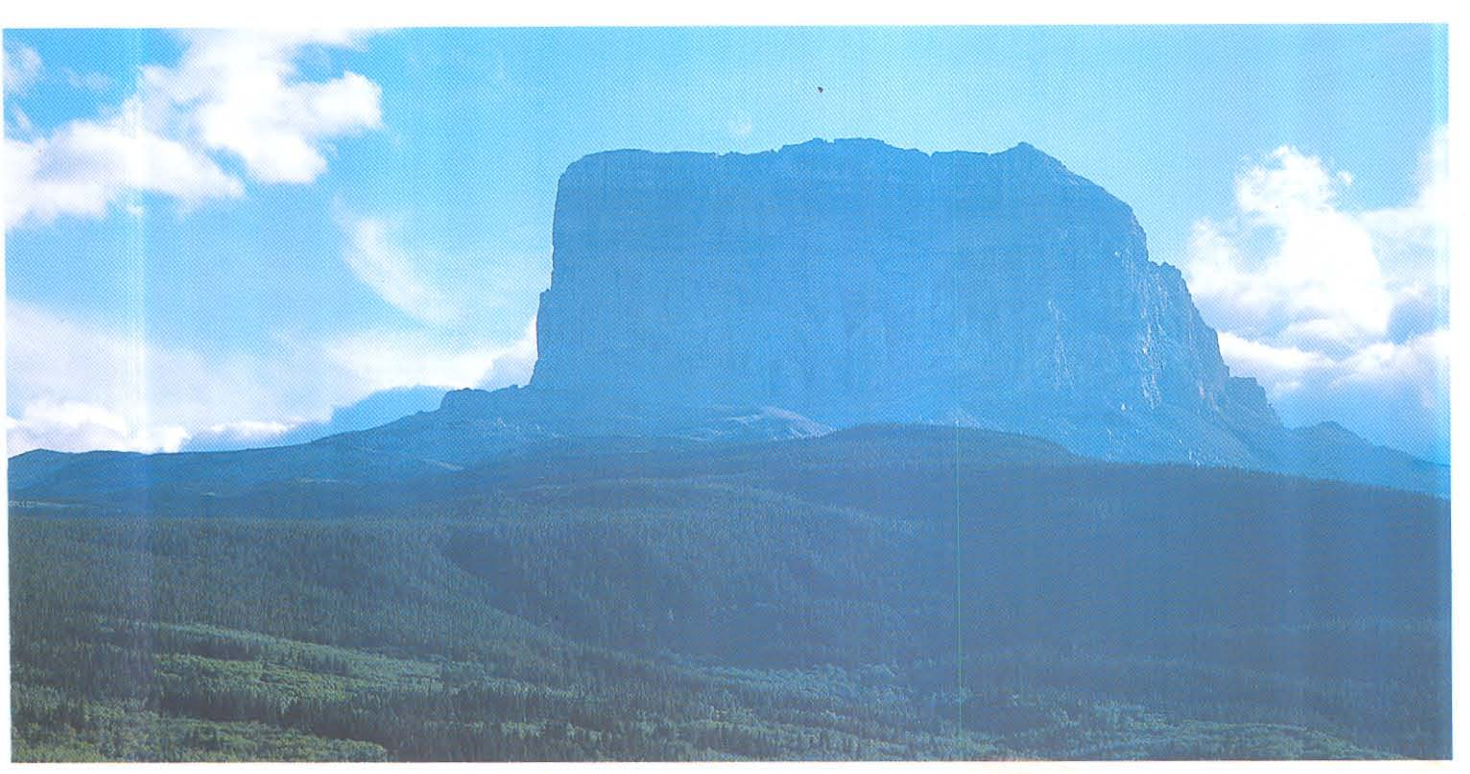
Para convertirse en chamán, la persona tiene que "recibir la llamada", vivir una experiencia religiosa y ser iniciado en los misterios correspondientes. Mediante la muerte simbólica y la resurrección adquiere un nueva forma de ser, su esquema físico y mental experimenta un cambio completo. Durante este periodo de iniciación, el novicio ve los espíritus del universo y abandona su cuerpo como un espíritu, deambula por los cielos y por el inframundo. Allí le serán presentados los diferentes espíritus y aprenderá a cuál de ellos dirigirse en futuros trances.

Los que no poseen toda la serie de atributos chamánicos se convierten sólo en "sanadores o curanderos". Como se creía que la enfermedad estaba causada por un espíritu maligno que había entrado en el cuerpo de la víctima, el chamán puede sacarlo y curar al paciente. Esto lo hace en un ritual especial, tocando su tambor, balanceándose y cantando, aumentando poco a poco el sonido e intercalándolo con suspiros largos, gemidos y risas histéricas.

POSTES TOTÉMICOS

EN MADERA LABRADA, son representaciones de seres míticos, con frecuencia animales (como los antepasados Águila), que ha ayudado al clan y le ha concedido poder. Estos tótems también se erigían como monumentos funerarios para los muertos; se colocaban junto a la tumba del jefe muerto del clan. Algunos se apostan junto a un río o lago, donde pueden ser fácilmente vistos por los visitantes que se aproximan navegando por el agua. Estos recordatorios suelen ser levantados por el hijo del jefe y heredero para mostrar su deseo del título de jefe. Los haida de las islas Reina Carlota y Príncipe de Gales eran famosos talladores de estos tótems.

▶ *Talla en madera de un sanador.*
◀ *Cuenco ceremonial, seguramente usado para moler tabaco o pigmentos.*



a viajar al país de los espíritus y permanecer allí, viviendo como hacía en la tierra.

Los vivos pueden llegar hasta el otro mundo por vías distintas. Algunos cruzan el arco iris, un río o el mar. Con ayuda de los semidioses, los mortales pueden pasar por una cadena mágica de flechas o por un árbol que llega hasta el mundo superior. Aún más sencillo, algunas personas cierran simplemente sus ojos y desean estar allí.

Hay numerosos relatos que hablan de hombres del más allá que se enamoran de muchachas de la tierra, que descienden en su busca, tienen un hijo y luego la familia regresa a su hogar. Casi siempre, la esposa terrenal rompe un tabú y debe regresar con su hijo, a través de una cuerda o cinta de cuero. Una historia de los blackfoot habla de un matrimonio con éxito, en el que los tipis de los diferentes hijos pueden verse en el cielo como Vía Láctea.

GRAN NEVADA EN LAS TIERRAS DEL NORTE

UNA NOCHE, HACE MUCHO TIEMPO, todo se puso muy oscuro y comenzó a nevar. Nevó toda la noche y parecía que no iba a acabar nunca. La nieve comenzó a cubrir plantas y arbustos; a los animales les costaba hallar alimento y muchos de ellos murieron.

Al final, el consejo decidió enviar mensajeros al Mundo Celeste para saber cuál era la causa de la larga noche y de la nieve. Se envió un miembro de cada familia de animales, aves y peces que vivían en las costas del Gran Lago del Esclavo; los que no podían volar fueron transportados en los lomos de los que sí podían. Todos ellos entraron a través de una trampilla que conducía al Mundo Celeste.

Junto a la trampilla se levantaba una gran tienda hecha de pieles de ciervo. Allí vivía Oso Negro. Colgando del techo había algunas bolsas curiosas. Al preguntar qué había dentro, les dijeron que contenían los vientos, una la lluvia, otra el frío; Oso Negro se negó a decirles lo que contenía la última bolsa.

Cuando Oso salió, los animales curiosos descolgaron la última bolsa y la tiraron por la trampilla hasta la tierra que había abajo. La bolsa contenía el Sol, la Luna y las estrellas y entonces la nieve comenzó a fundirse gracias a los rayos del Sol.

Creyendo que el mundo en la tierra iba a ser ya seguro, los animales emprendieron el vuelo de regreso. Hubo algunos accidentes por el camino: el castor se rompió la cola, manchando de sangre al lince; al alce se le aplanó el hocico; y al búfalo le salió una giba en la espalda.

La vida pacífica y amistosa en el lago desapareció. Cuando las aguas de la inundación se retiraron, los peces vieron que no podían vivir en tierra firme porque los pájaros y los animales se los comían; los pájaros se hallaban más seguros en los árboles. Cada animal eligió el lugar que mejor le convenía.

Pronto, los pájaros, los peces y otros animales dejaron de entenderse entre sí. Poco después, los primeros seres humanos llegaron al lago. Desde entonces nunca más ha reinado la paz.

Esta historia procede de la tribu slavey de las costas del Gran Lago del Esclavo en los Territorios del Noroeste, Canadá.

▲ *La impresionante Chief Mountain, un lugar sagrado para los blackfoot, que visitaban la zona para meditar y conseguir poder espiritual.*



▲ *Cuenco funerario con un orificio en la base para dejar pasar los espíritus, pintado con una figura masculina y otra femenina.*

gos de la tribu. Incluso la muerte del animal en la caza no se considera como una ofensa, ya que aquél estaba de acuerdo en ser el invitado. Cuando se mata a un animal, se lo elogia mucho y se le dice que no se ofenda, que vuelva otra vez al cazador en otra forma. Para que ello suceda, los cazadores tienen que ofrecer sacrificios: pueden cortar trozos pequeños del hocico del animal y lanzarlos al suelo o de nuevo al río, mientras se da las gracias y se le ruega que regrese.

Algunos cuentos sobre animales son contados por las ancianas a los niños y así los van conociendo. El mito ofrece respuestas a las preguntas curiosas de los pequeños sobre su forma, tamaño o color.

▲ *Este collar de garras de oso podría haber sido usado como signo de distinción por hombres que habían realizado actos heroicos tras el contacto con el espíritu del oso.*

EL OSO

EL CULTO AL OSO ocupa un lugar central en los relatos de Norteamérica, sobre todo a causa de su aparente parentesco con el hombre. El oso es el animal cuya alma más se parece a la del hombre y que es capaz de entender tanto el lenguaje de los humanos como el de otras bestias. Los micmac se creen descendientes del oso, y los chippewa llaman al oso, "viejo en abrigo de piel" o, a veces, "mujer del bosque" o "mujer de las colinas".

Los ojibwa de Canadá también ven al oso como una mujer y lo asocian con una muchacha con la regla. Cuando se acerca el momento del primer periodo, las muchachas reciben el nombre de *wemukowe*, literalmente "que va a convertirse en un oso", y durante su aislamiento, *mukowe*, "ella es un oso".

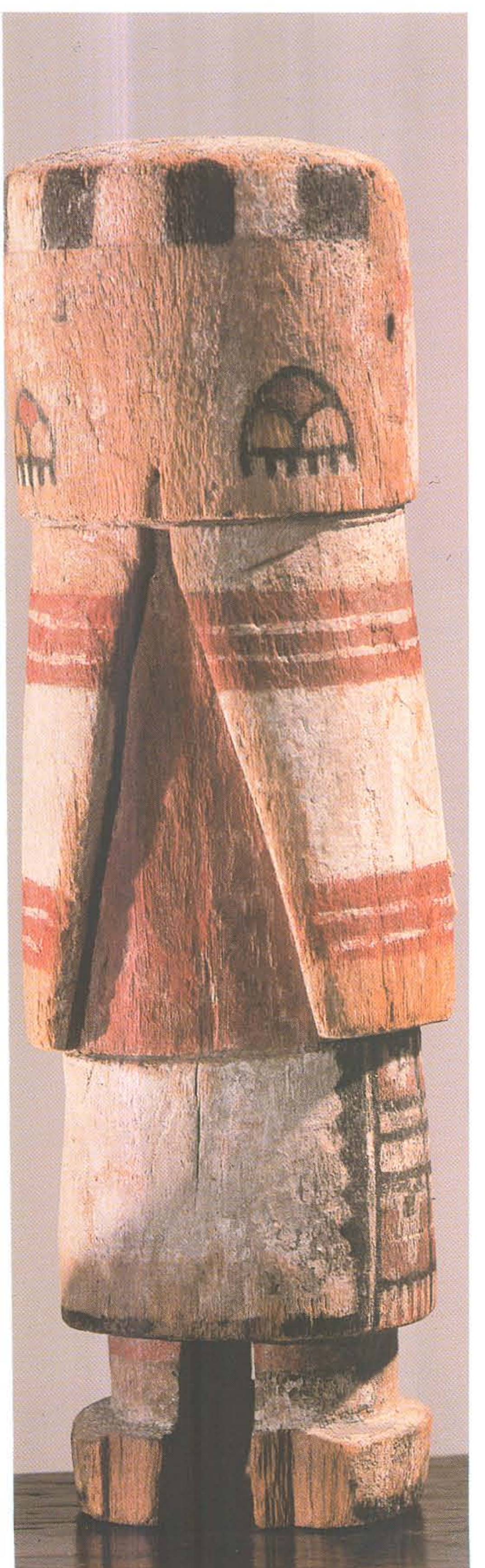
En muchos mitos, el oso es descrito como una raza con forma humana (muchas veces camina erguido y su esqueleto se parece al del hombre), pero siempre lleva sus pieles fuera de casa. Hay muchos relatos sobre una chica que es acompañada por un hermoso joven pero que descubre que él vive en un pueblo de osos. Se casa con el joven, tiene dos oseznos gemelos y regresa a su poblado, donde los gemelos se quitan los abrigos de piel y se convierten en dos chicos hermosos, con mucha suerte en la caza.



▲ *Vestimenta de fiesta* (potlaches) *usada por hombres de elevado rango. El dibujo representa al oso pardo, un animal tenido en gran estima por los nativos de Norteamérica.*

NANABOZHO

MIRANDO LAS AGUAS AZULES del lago Superior se ve un promontorio bajo, rocoso, que parece un hombre dormido con sus manos plegadas en su pecho y su rostro mirando hacia el cielo. Este Gigante Dormido fue en su día Nanabozho, un gran mago creador. Así surgió Nanabozho. El Gran Espíritu, Citche Manitú, envió una maestra a los ojibwa. Era una anciana sabia llamada Nokomis, hija de la luna. Tenía una hija llamada Wenonah, que fue raptada por el Viento del Oeste. De esa unión nacieron dos hijos; pero Wenonah y uno de ellos pronto partieron hacia la Tierra de los Espíritus. Nokomis encontró un pequeño conejo blanco. Lo cogió y lo llamó Nanabozho, su pequeño conejo.



en los pueblos emparentados de Siberia y el Ártico. El cuervo, y algunas veces la araña, está considerado como un ser sagrado, el creador del universo, y representa la edad y la sabiduría.

En muchas tribus es tabú matarlo. Se cree que el cuervo ayudó a crear la tierra, los animales y al hombre; trae luz, así como agua fresca; enseña a las personas cómo vivir en la tierra.

Pero también es objeto de risas, hace tonterías y a veces es lascivo. Es tramposo, pero a la vez objeto de engaño. Algunos pueblos, como los tlingit del sur de Alaska, distinguen dos cuervos: el héroe cultural y el *trickster*.

En el desolado paisaje del lejano noroeste y junto a la costa del Pacífico, el griterío de las aves, sobre todo los cuervos, se convierte en el signo más evidente de vida. El color negro del cuervo lo distingue de otras especies: en los relatos se explica su color por la pelea con un búho, gaviota o colimbo, durante la cual le echan por encima pintura negra u hollín.

EL MÁS ALLÁ

NO ES FRECUENTE en las narraciones norteamericanas la dualidad en el otro mundo, con un lugar para los castigos y otro para las recompensas. En el relato "Viaje al Cielo", contado por las tribus coushatta de Alabama, el alma del muerto debe superar diversos obstáculos. Los problemas más graves son una gran masa de agua y un lugar lleno de serpientes. Un águila enorme ataca todo lo que se mueve por el camino y por ello se entierra siempre al difunto con un cuchillo enorme para que pueda defenderse de esa rapaz. El obstáculo final es el cruce bajo el cielo abovedado, mientras se eleva y desciende en el borde de la tierra.

HÉROES

EL HÉROE QUE SUPERA tareas aparentemente irresolubles es un tema universal en la mitología de todo el planeta y está bien desarrollado en Norteamérica. En algunas regiones, como el sudoeste y California, los héroes tienden a ser semidioses y sus aventuras consisten en limpiar la tierra de monstruos primigenios de tiempos míticos. En casi todo el continente, no obstante, los mitos tratan de las hazañas de mortales extraordinarios en un mundo que se parece bastante al actual.

La empresa del héroe suele llevarle a viajar a otros mundos. En los relatos en los que aparece el motivo de la prueba, se trata por lo general del mundo celeste, la casa del Sol o del jefe del cielo. Otro grupo de relatos se centra en el viaje del héroe al país de los muertos para traer de regreso a la amada.

En algunas versiones, no se logra el regreso de la esposa muerta a causa de la ruptura de un tabú; en otros, la fallecida vuelve a la vida, como en un relato winnebago que, a diferencia de la versión cherokee, posee un final feliz.

◀ *Los ojos de esta muñeca kachina representan las nubes de lluvia, las pestañas simbolizan la lluvia.*

▲ *Mango de cuchillo en forma de cuervo. Se cree que los cuervos trajeron el fuego del cielo y, como castigo, se volvieron negros.*





◀ *Matraca de chamán en forma de salmón.*

▼ *Esta zona es conocida por los indios de las praderas como "Medio acre del infierno" debido a sus manantiales de agua sulfurosa.*

EL TRANSFORMADOR DEL NOROESTE DEL PACÍFICO

AL PRINCIPIO, LA TIERRA ERA PLANA, sin montañas ni árboles, y estaba llena de monstruos caníbales. Y entonces llegó el Transformador. Los qhilleute dicen que era el visón inteligente y poderoso; los makah dicen que fue el cuervo y las gentes de Puget Sound hablan del zorro. Los chehalis creen que fue la Luna convertida en ser humano, y los tillamook lo representan como mujer. Hasta Alaska por el norte y las Rocosas por el este, las tribus hablan del Transformador en términos diferentes.

Allí donde el Transformador acampaba aparecían arroyos y manantiales que nunca se secaban. Él levantó las montañas. Construyó los acantilados rocosos de la costa pacífica, descargando un saco de peines de madera como los usados por la gente para el cabello. Robó el Sol del avaro que lo custodiaba y lo lanzó al cielo.

mito de origen sobre Wenebojo, un héroe cultural *trickster*, una parte del cual se narraba durante el transcurso de la ceremonia. Sólo los miembros iniciados podían tomar parte en la danza. La solicitud de participación en el Midewiwin podía estar motivada por una enfermedad o incluso la muerte de un miembro cercano de la familia; o bien podía proceder de un sueño que indicaba el deber de unirse a ese grupo. Una persona podía repetir esa danza varias veces, consiguiendo diferentes estadios de iniciación.

Aunque los rituales Midewiwin diferían de una comunidad a otra, la representación usual consistía sobre todo en un desfile en torno a la cabaña-medicina en sentido contrario a las agujas del reloj, con el acompañamiento de tambores y cantos. El clímax de la ceremonia se alcanzaba cuando el nuevo iniciado era "disparado" mágicamente por algunos miembros selectos del grupo, que dirigían sus pieles sanadoras hacia él y supuestamente le inyectaban unas pequeñas conchas blancas en su cuerpo.





MÁSCARAS

EN MUCHAS ceremonias, sobre todo destinadas a curar enfermos, los actores llevaban máscaras que representaban a diversos seres sobrenaturales con grandes poderes de sanación. Las máscaras Yei de los navajos están hechas de gamuza de ciervo sacrificado ceremonialmente. Hay que evitar el derrame de sangre, por ello se procede a asfixiar el ciervo llenando sus orificios nasales con harina sagrada o polen de maíz.

Estas máscaras se usan durante el ritual invernal de sanación Yeibichai, o Canto Nocturno; sólo puede celebrarse de noche, cuando las serpientes están dormidas. El ritual se celebra para curar a los que sufren de locura o ataques. Durante las dos últimas noches de la ceremonia, no obstante, los Yeibichais inician a jóvenes de ambos sexos en los secretos de los dioses enmascarados.

◀ *Ilustración de la boda del jefe indio Hiawatha.*

▲ *Máscara con ojos y mandíbula articulados, usados para comunicar diferentes emociones.*

SERES SOBRENATURALES

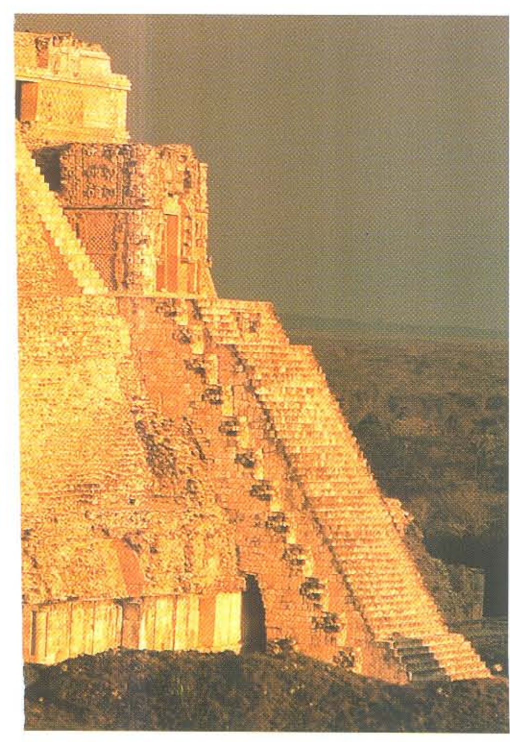
LAS TRIBUS MÁS MERIDIONALES creían normalmente que algo sobrenatural residía en todo ser creado. Por ello la gente estaba continuamente rodeada por estos seres sobrenaturales que podían hacerse visibles ante los que recorrían las densas selvas o que indicaban su presencia mediante sonidos extraños.

Una de las creencias básicas y típicas era la impotencia del hombre ante su entorno si no contaba con la ayuda del poder mágico de algún ser especial.

Los espíritus malos y buenos poseen el poder de alojarse en todas las cosas de valor social o económico; es posible entrar en comunicación con los espíritus mediante el ayuno, la concentración mental, la automortificación e incluso la tortura, mediante ofrendas y sacrificios, plegarias y hechizos, amuletos y fetiches.

–los olmecas de Centroamérica y la cultura de Chavín en los Andes– está lleno de imágenes e ideas de las selvas lluviosas tropicales. Ambas sociedades poseían un arte sofisticado, representado por animales de la jungla tallados en la piedra, transformaciones animal-hombre y el uso ritual de alucinógenos, cortado de cabezas, canibalismo y la construcción de una arquitectura monumental. Estas primeras sociedades consolidaron el mundo mítico de las selvas lluviosas y legaron sus avances tecnológicos a la larga serie de culturas que llegaron después. En Centroamérica, los zapotecas, teotihuacanos, mayas y aztecas compartieron ideas y creencias que aparecieron ya en tiempos de los olmecas. De igual forma, la influencia de Chavín se sintió en todos los Andes, influyendo en las civilizaciones moche, wari, tiahuanaco, chimú e inca. Cada sociedad tenía sus propios mitos de origen, su propia ideología y su identidad étnica, pero todos ellos estaban inmersos en una visión del mundo básicamente amerindia.

► *Página del* Códice Fejervary-Mayer *que muestra al dios del fuego en el centro del universo, mientras es alimentado con sangre de sacrificios.*
▼ *La pirámide del Mago en Uxmal.*



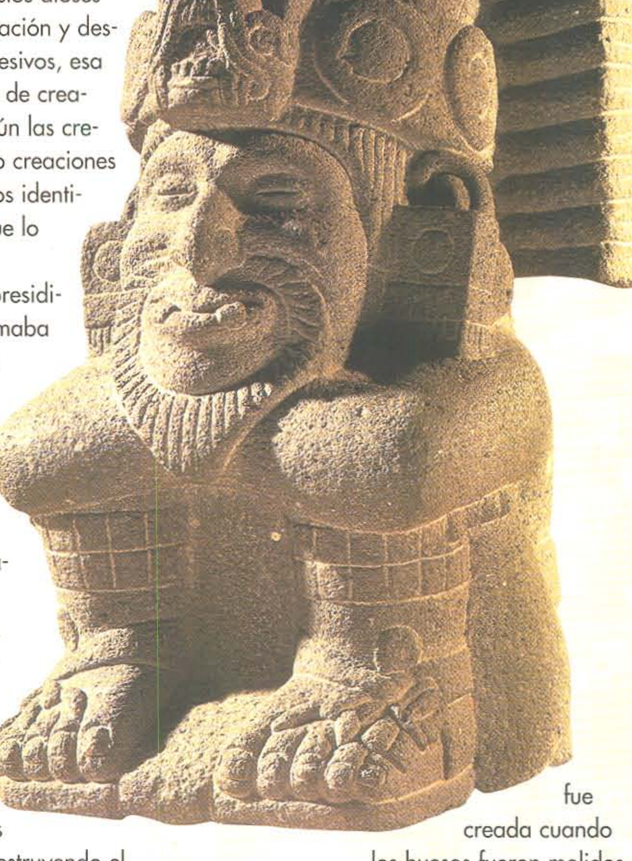
Sol, con orejas de jaguar, Kinich Ahau, que de noche viajaba por el mundo inferior de oeste a este. Entre los aztecas, la deidad más importante era Tezcatlipoca, "Señor del espejo humeante", el jefe omnipotente de la realeza y de los hechiceros. Huitzilopochtli, el "Colibrí del sur", era únicamente azteca, el dios tribal de la guerra al que se ofrecían sacrificios humanos.

CREACIONES AZTECAS O "SOLES"

LOS AZTECAS, como muchos pueblos mesoamericanos, creían que el universo había sido concebido durante una lucha entre los poderes de la luz y la oscuridad. Al principio estaba Ometeotl y Omecihuatl, los principios masculino y femenino de la dualidad. Su descendencia cósmica fueron los cuatro Tezcatlipocas: Tezcatlipoca rojo, o Xipe Totec, se asociaba con el Este; Tezcatlipoca azul o Huitzilopochtli, con el Sur; Tezcatlipoca blanco o Quetzalcoatl, con el Oeste; y Tezcatlipoca negro; con el Norte. Junto a ellos estaban los señores de la fertilidad, Tlaloc, el dios de la lluvia, y su consorte, Chalchiuhtlicue, la diosa del agua. Una serie de peleas cósmicas entre estos dioses hermanos condujo a la creación y destrucción de los mundos sucesivos, esa idea tan típica en los mitos de creación mesoamericanos. Según las creencias aztecas, había cinco creaciones o "Soles", cada uno de ellos identificado con el cataclismo que lo engulló.

La primera creación, presidida por Tezcatlipoca, se llamaba "Cuatro-Jaguar" y era una época en que los gigantes caminaban por la tierra. Al cabo de 676 años, Quetzalcoatl golpeó a Tezcatlipoca en el agua y la tierra fue devorada por los jaguares. Esto inició la segunda creación, "Cuatro-Viento", gobernada por Quetzalcoatl y finalizada cuando Tezcatlipoca se vengó destronando a Quetzalcoatl, convirtiendo las personas en monos y destruyendo el mundo con vientos huracanados. La tercera creación se llamó "Cuatro-Lluvia" y fue dominada por el fuego. Gobernaba el rey de la lluvia Tlaloc y fue destruida por una lluvia violenta enviada por Quetzalcoatl. Luego llegó la cuarta creación, "Cuatro-Agua", que se identificó con Chalchiuhtlicue, la diosa del agua. Este mundo acabó cuando la tierra fue engullida por una inundación y sus habitantes humanos convertidos en peces.

Al acabar estos mundos imperfectos, Tezcatlipoca y Quetzalcoatl se transformaron en dos grandes árboles y elevaron el cielo por encima de la tierra. Entonces, Quetzalcoatl descendió al mundo inferior y recogió los huesos de las personas ahogadas en el diluvio. La carne humana fue creada cuando los huesos fueron molidos y mezclados con la sangre penitencial de los dioses. Aunque la tierra estaba entonces habitada por los hombres, no había luz. Los dioses reunidos en Teotihuacán determinaron impulsar la quinta creación, el mundo azteca. El dios Nanahuatzin se lanzó a un fuego y fue mágicamente transformado en el Sol naciente. Cuando se quedó inmóvil, los otros dioses sacrificaron su sangre para darle la energía necesaria para su viaje diario a través de los cielos. Este quinto mundo se denomina "Cuatro-Movimiento".



▲ *Ometecuhtli, el señor doble, era tanto masculino como femenino y el dios creador supremo.*

◀ *Chalchiutlicue, Dama preciosa verde, la diosa de la fertilidad.*



◄ *Escultura que personifica al dios del maíz.*

de madera, hasta que también esta creación fue destruida.

En el cuarto y último intento, los dioses descubrieron que para hacer la carne humana tenían que usar maíz. El zorro, el coyote, el loro y la corneja trajeron a los dioses panochas de maíz blanco y amarillo y éstas se transformaron en los primeros cuatro hombres, los fundadores míticos de los cuatro linajes de los maya quichés. Los hombres de maíz eran hermosos y buenos, veían y comprendían todo, y alabaron y alimentaron a sus creadores.

No obstante, Gugumatz y Huracán estaban celosos de la perfección de sus obras y temieron que los hombres pudieran llegar a ser tan fuertes como los mismos dioses. Por esta razón cambiaron con sutileza la naturaleza y los poderes de los cuatro, limitando su comprensión del mundo y diluyendo su singularidad al crear mujeres y permitir que procreasen. A la mayor parte de ellos se les nubló la visión y solamente eran capaces de ver lo que tenían cerca. Con esta creación quedó asegurada la fundación de la nación quiché, y en el este surgió el primer amanecer y la luz se extendió sobre la tierra.

LA PIEDRA CALENDARIO

LOS MITOS DE CREACIÓN aztecas están representados en la impresionante piedra calendario. Descubierta en 1790 cerca del Gran Templo azteca de la Ciudad de México, el disco de cuatro metros de diámetro no es tanto un verdadero calendario como una visión monumental de las creaciones aztecas labradas en piedra. En el centro está el rostro del dios sol Tonatiuh, flanqueado por dos garras gigantes y cuatro figuras que representan los cuatro soles previos, dedicados al jaguar, el viento, el sol y el agua. Alrededor de ellos hay signos de días del calendario sagrado y representaciones simbólicas de Tezcatlipoca, Quetzalcoatl y Tlaloc. La piedra calendario nos recuerda la estrecha relación que había en la antigua Mesoamérica entre arte y mito.

► *La Piedra calendario.*

MITOS DE LAS TIERRAS BAJAS

AUNQUE LOS PUEBLOS de las tierras bajas compartieron muchos elementos de su mitología con sus vecinos de las zonas altas, también se inspiraron en las selvas tropicales y ríos pantanosos de su entorno. Estas zonas tenían un exceso de agua en lugar de carestía, poseían una vegetación muy rica y numerosos alimentos de tipo vegetal y animal, así como bestias peligrosas. Su clima mostraba cambios muy fuertes, desde un sol abrasador hasta vientos huracanados y tormentas eléctricas, aguaceros tropicales e inundaciones.

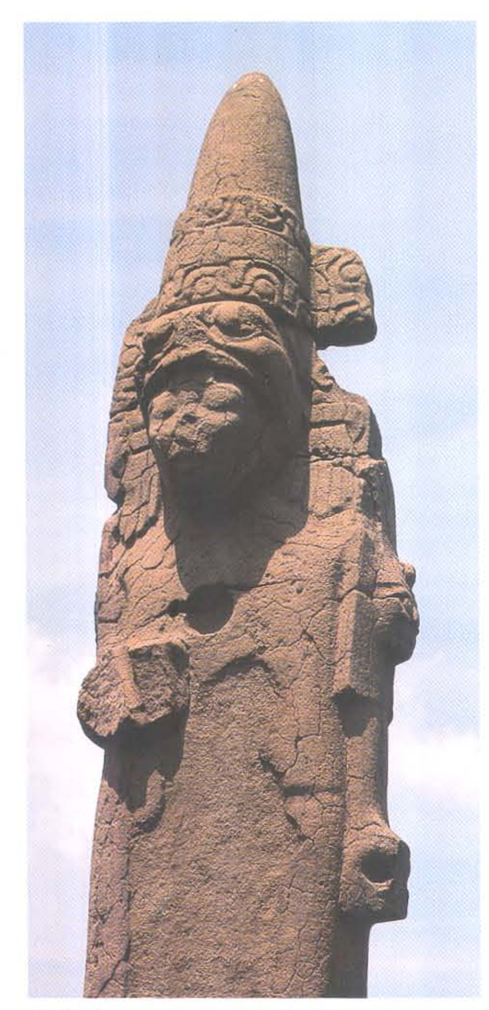
La mitología y el arte de los mayas, y sobre todo sus historias acerca de la creación, englobaron estas fuerzas naturales en las sucesivas eras, tan típicas de la cosmogonía mesoamericana.

En el *Popol Vuh* de los maya quichés, Huracán fue uno de los dos dioses creadores que conformó el mundo y el poder de sus vientos huracanados llegó a voltearlo, acabando con la tercera era. La riqueza de la selva tropical y su vida animal es una característica de la primera era, tal como queda patente con la creación de hombres de madera en la tercera etapa. A diferencia de los pueblos de las zonas altas, multiétnicos, las zonas bajas mayas estaban pobladas sólo por gentes de lengua maya. Una profunda unidad étnica constituye la base de otras afinidades mesoamericanas más amplias, confiriendo un carácter predominantemente maya a sus mitos épicos.

MÉXICO CENTRAL: PUEBLOS Y MITOS

LOS MITOS RELATIVOS AL ORIGEN de los pueblos no son tan evidentes como podría parecer. Durante el siglo XIII, la zona central de México era un mosaico de diferentes grupos sociales y étnicos, cada uno de ellos con sus propias tradiciones, dioses y lenguas, aunque todos compartían una visión del mundo mesoamericana.

La mayoría de mitos de origen étnico son versiones "oficiales", preparadas mucho tiempo después, y nos muestran cómo estos pueblos manipularon la historia, entretejiéndola con tradiciones míticas antiguas, creencias espirituales e imperativos políticos y militares. Había tres grupos principales de población. El primero, los chichimecas, un término que se usó también de forma confusa para designar a todos los pueblos que migraron hacia el valle de México. Eran considerados semicivilizados, conocían los rudimentos de la cultura, pero se vestían con pieles de animales y usaban el arco y las flechas; eran tribus nómadas que se adaptaron a la vida agrícola que encontraron en torno al valle de México. Los tepanecas llegaron de los márgenes orientales del valle de Toluca y pertenecían sobre todo al grupo étnico matlazinca. Los acolhuas fueron un tercer grupo migratorio que se estableció en el este del valle de México. A esta mezcla de culturas que iban solapándose y de tradiciones míticas se unió la última oleada migratoria: los aztecas o *mexicas.*



▲ *Estela que representa el sol y la luna.*
▶ *Escudo-jaguar aparece aquí con una antorcha, mientras que su esposa, Xoc, pasa una cuerda por su lengua como sacrificio sangriento.*

XIPE TOTEC

UNA DE LAS REPRESENTACIONES artísticas más dramáticas del mito es el dios mexica llamado Xipe Totec, el dios de la vegetación y la renovación primaveral. Este dios aparece en las esculturas de piedra y en los "libros" pintados conocidos como códices llevando las pieles desolladas de sus víctimas sacrificadas. Personifica la fertilidad, su nombre significa "Nuestro señor, el desollado" y encarnaba las ideas mesoamericanas de la fertilidad del maíz.

Los sacerdotes del dios se vestían con pieles humanas que, al secarse y fisurarse, se desprendían como el involucro del maíz.

LUCHAS CÓSMICAS, MITO E HISTORIA

LA BATALLA ÉPICA entre Huitzilopochtli y su hermana Coyolxauhqui en Coatepetl, cerca de Tula, es un ejemplo de la historia mítica de los mexicas. Es el hecho preparatorio a la entrada de los mexicas en el valle de México. Suele ser interpretado simbólicamente como la victoria de Huitzilopochtli, dios solar, sobre las fuerzas de la noche, personificadas en su hermana la diosa de la luna y las 400 estrellas.

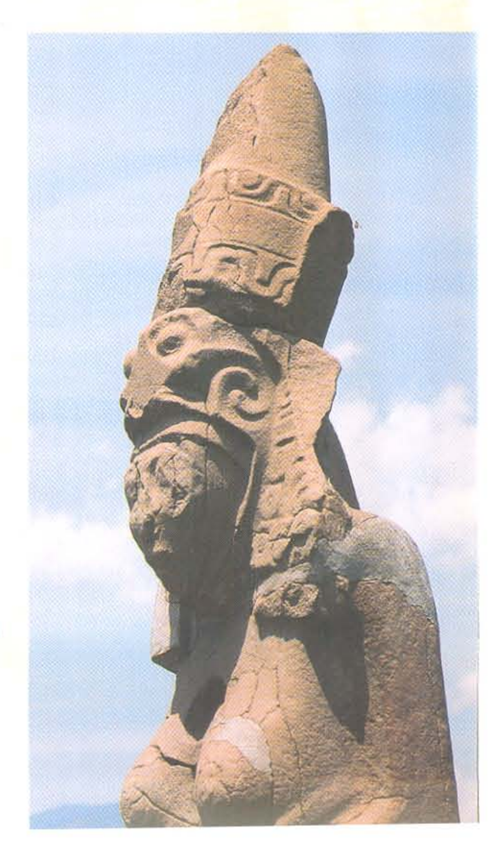
Esta batalla cósmica preparó el universo para el quinto "Sol", la era de los mexicas. El mito es importante por varios motivos. Coatepetl es un lugar de renacimiento y renovación para Huitzilopochtli, el lugar donde el mundo es hecho de nuevo. Lo que allí sucedió pudo haber servido para restablecer su autoridad sobre la gente.

El nombre de su madre, Coatlicue, significa "la de la falda de serpientes", un nombre ritual aplicado a la tierra sagrada. Las "cuatrocientas" estrellas que ayudaron a Coyolxauqui significan en realidad "innumerables" en el antiguo pensamiento mexicano. El desmembramiento de la diosa de la luna indica sacrificio humano en general, y femenino en particular, y la naturaleza guerrera de Huitzilopochtli es una justificación sagrada de las aspiraciones imperiales de los mexicas y de la imposición de tributo sobre los pueblos conquistados.

EL ÁGUILA Y EL CACTUS

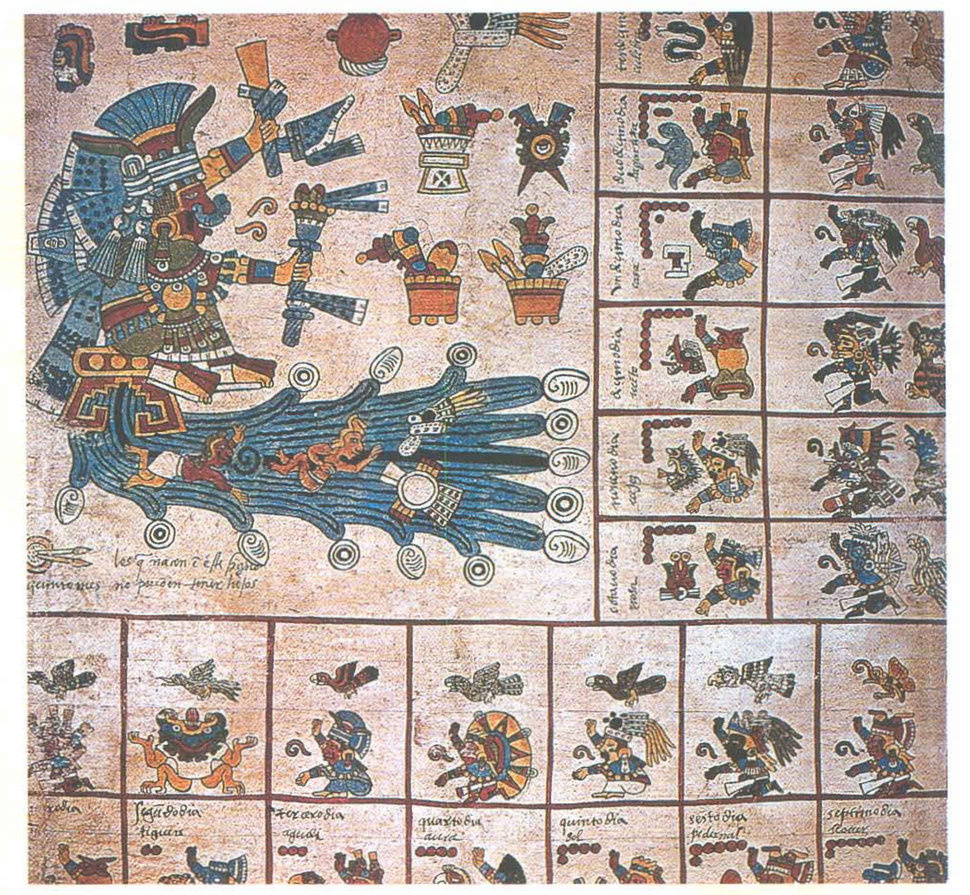
SEGÚN EL MITO MEXICA, entraron en el valle de México buscando los signos que les había indicado su dios Huitzilopochtli: un enebro blanco surgido de dos grandes rocas, con dos arroyos alrededor, uno rojo y el otro azul. Las cañas, juncos, ranas y peces que allí vivían eran de color blanco puro, por lo que Aztlan recibía el nombre de "lugar de blancura". Al ver estos signos, los sacerdotes mexicas y los líderes tribales, lloraron de alegría.

Anunciaron que Huitzilopochtli había cumplido su promesa y que sus migraciones habían finalizado. Esa noche, el dios habló de nuevo a los sacerdotes en visiones, diciéndoles cómo el corazón sacrificado de su sobrino había caído sobre una piedra y que de él había brotado un cactus *nopal* muy hermoso. Una gran águila se había posado sobre él y alrededor yacían las plumas multicolores de los pájaros que había matado y comido. Huitzilopochtli dijo que ese lugar se llamaba Tenochtitlán. Al día siguiente, los ancianos y sacerdotes rebuscaron por la zona hasta que hallaron al águila perchada sobre un gran cactus de *nopal*, llevando entre sus garras un pájaro de plumas resplandecientes. Hicieron una reverencia al águila y ésta los saludó con respeto similar. Los líderes reunidos volvieron a llorar y dieron gracias al Señor de la Creación y a su propio patrón, Huitzilopochtli.



LOS HÉROES GEMELOS DEL MITO MAYA

AUNQUE BUENA parte del *Popol Vuh* trata de varios intentos de creación del mundo por los dioses, también describe las aventuras de dos grupos de gemelos. La historia comienza cuando dos hermanos, Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, son convocados al mundo inferior de Xibalba por sus crueles jefes. Al llegar, los hermanos fracasan en todas las tortuosas pruebas hasta que finalmente son vencidos por los dioses en el juego de pelota y son decapitados. Sus restos son enterrados en la cancha del juego de pelota, menos la cabeza de Hun Hunahpú, que es colgada en un guacal. Una joven diosa del inframundo de nombre Ixquic visita el árbol y su extraño fruto; la cabeza escupió sobre su mano y ella se quedó embarazada de los héroes gemelos, Hunahpú y Ixbalanqué. Ixquic fue desterrada a la superficie de la tierra y se quedó con la madre de Hun Hunahpú hasta que dio a luz. En el pensamiento maya quiché, los héroes gemelos muestran una gran sabiduría e inteligencia, llegan a ser unos hábiles jugadores de pelota, tiradores de cerbatana y *tricksters*. Se enfrentan y derrotan no sólo al terrible guacamayo antropomórfico Vucub Caquix sino también a dos hermanastros a los que convirtieron en monos.



Como sus padres, Hunahpú e Ixbalanqué fueron condenados a visitar a los señores de Xibalba. Según el *Popol Vuh*, cada noche, Hunahpú e Ixbalanqué jugaban el juego de pelota con los dioses del mundo inferior, después de lo cual los dioses intentaban en vano sacrificar a los gemelos, pero éstos los engañaban. Cada noche, los héroes gemelos reciben una nueva tarea que desempeñan en contra de todos los pronósticos. No obstante, un murciélago vampiro le corta la cabeza una noche a Hunahpú y aunque Ixbalanqué la sustituye con una calabaza, los dioses utilizan la cabeza decapitada como pelota en el siguiente juego. Ixbalanqué trama un ardid en el que un conejo hace de pelota y escapa saltando, apartando lo suficiente a los dioses para poder recuperar la cabeza de su hermano y devolverle a la vida. Los gemelos se dejan matar y reaparecen en Xibalba disfrazados de brujos. Engañan a los dioses con actos de magia, matando y resucitando a un perro, a un hombre y luego al mismo Hunahpú. Los dioses quedaron tan impresionados que pidieron ser también sacrificados. Los héroes gemelos lo hacen pero no resucitan a las odiosas deidades, y luego se instalan en el oscuro cielo como sol y luna.



▲ *Este manuscrito muestra una semana formada por 13 días. La figura central es la diosa del agua, la deidad que controla el ciclo de las semanas.*
◀ *Las horas del día aparecen ilustradas en este manuscrito antiguo. Cada hora está representada por un pájaro, un número, el símbolo del nombre del día y la divinidad que representa las horas de la noche.*

LA PRIMERA AURORA MAYA

EL RELATO MAYA QUICHÉ de la primera aurora describe el aspecto del sol, la luna y las estrellas en términos de astronomía y mito.

Las primeras personas creadas fueron los fundadores de los cuatro linajes quichés: Balam-Quitze, Balam-Acab, Mahucutah y Iqui-Balam. Se sintieron muy contentos cuando espiaron a Venus, que salía antes que el sol. Desenvolvieron tres tipos de incienso de copal que habían traído y lo quemaron hacia el este, en dirección del sol naciente. Cuando el humo ascendió al cielo, lloraron de alegría esperando el alba. Cuando salió el Sol, todos los animales del mundo se reunieron en las cimas de las montañas y dirigieron su mirada hacia el este.

Todos estaban felices. El primero en gritar fue el loro, luego el águila, el buitre, el jaguar y el puma. Cuando aumentó el calor solar, secó la superficie de la tierra y convirtió los animales originales en piedra. Se dice que si el primer jaguar, puma y serpiente cascabel no hubieran sido cocidos por el sol, el hombre no estaría ahora protegido de las bestias peligrosas. Y el mismo sol dejó sólo reflejo tras la primera aurora; el sol que vemos hoy es sólo este disco brillante.



CALENDARIOS MAYAS

EL COMPLEJO DESARROLLO del sistema del calendario dual mesoamericano supuso la unión de los diversos aspectos de la vida, la religión y el ritual de los mayas.

La mitología maya se halla impregnada por el significado ritual asignado a los dioses, signos y números que marcaba el paso del tiempo. El sistema comprendía dos calendarios separados pero conectados que expresaban una visión única y cíclica del tiempo, integrando las esferas paralelas de la vida cotidiana y sacra.

El calendario solar, o Haab, comprendía 18 meses de 20 días, a los que se añadían 5 días maléficos hasta un total de 365. De forma paralela e intercalada con el año solar estaba el calendario sagrado o *Tzolkin*, formado por 260 días divididos en 20 "semanas" de 13 días. Cada una de estas "semanas" estaba presidida por una deidad o deidades particulares, y cada día tenía también su propio dios o diosa. Para los mayas (y otros pueblos mesoamericanos), la interrelación de los dos calendarios daba lugar a una "Rueda de calendario" de 52 años. Este tiempo y el destino de los individuos y de la sociedad se consideraban cíclicos.



▲ *El loro de este vaso de tres patas parece ser la deidad alada Vucub Caquix. Las alas extendidas y el collar significan poder.*

TEMAS MESOAMERICANOS

LOS MITOS MESOAMERICANOS narrados aquí tratan sobre todo de los orígenes étnicos de los mexicas y de los maya quichés, aunque todas las culturas tenían sus propias variantes sobre este tema. Los primeros insisten en su origen divino a partir de deidades astrales, sobresaliendo sobre lo que debió ser un fondo mixto. Las migraciones míticas y la fundación legendaria de su capital en Tenochtitlán están también de acuerdo con la ideología mexica oficial, el sentido de predestinación a una grandeza imperial. Para los maya quichés, la etnicidad no era tan importante, y los mitos de los héroes gemelos o la primera aurora se interesan más por el establecimiento del orden natural entre los dioses, hombres y animales.

MITOS DE CREACIÓN ANDINOS E INCAS

LA CARACTERÍSTICA FUNDAMENTAL de los mitos de creación andinos son los muchos intentos realizados no sólo para dar forma al mundo natural, sino también a las naciones que lo pueblan.

El Imperio Inca no surgió en su capital, Cuzco, sino más al sur, a orillas del lago Titicaca. Como en Mesoamérica, las creaciones se interpretaron en términos de relación luz-oscuridad, con esfuerzos posteriores por parte de los dioses para perfeccionar su obra. En una versión inca, el dios Viracocha creó primero el mundo de la oscuridad y éste fue poblado por una raza de gigantes de piedra. Cuando estos primeros seres ignoraron los deseos de su creador, Viracocha los castigó enviando un gran diluvio que destruyó el mundo. Todos perecieron menos un hombre y una mujer, que por acto de magia fueron transportados a la mansión de los dioses en Tiahuanaco. Viracocha probó una segunda vez, fabricando hombres de arcilla y pintando sobre ella trajes cuyos dibujos y colores distinguían un país de otro. Dotó a cada grupo con un lenguaje, unas costumbres y una forma de vida propios.

Con su aliento divino, Viracocha dio vida a sus criaturas, enviándolas a la tierra y ordenándoles salir de los accidentes naturales del paisaje: cuevas, lagos y montañas. En cada lugar de aparición debían honrar a su Creador mediante santuarios. Complacido con su éxito, Viracocha creó la luz de la oscuridad –orden del caos– para que su pueblo pudiera ver y vivir en un mundo ordenado. Hizo que el sol, la luna y las estrellas se elevaran en los cielos desde la isla del Sol, en el lago Titicaca.

Cuando el sol ascendió en la primera aurora, Viracocha llamó a los incas y a su líder, Manco Capac, anticipándoles que llegarían a ser grandes conquistadores y señores de muchas naciones. Como bendición divina, el dios le dio a Manco Capac un bonito tocado y una gran hacha de guerra como signo de su estatus real entre los hombres. Manco condujo a sus hermanos y hermanas al corazón de la tierra, desde donde salieron a la luz por un lugar de tres cuevas llamado Pacariqtambo.

Este relato sobre las actividades mágicas y transformadoras de Viracocha es sólo una versión inca de un ciclo de mitos de creación muy antiguo y panandino. Se basa en la idea de una unidad espiritual de la gente y el paisaje, de lugares y viajes sagrados, y de la aparición de seres humanos junto con la primera luz.



El Sol miraba con piedad a estas criaturas y envió a dos de sus hijos, un chico y una chica, a instruirlos de la forma necesaria para llevar una vida civilizada y para que pudieran honrarlo como a su dios.

Los envió al lago Titicaca con instrucciones de que clavaran una vara dorada en el suelo cada vez que se detenían a comer o descansar. En el lugar donde la vara se hundiera en la tierra con facilidad encontrarían la ciudad sagrada del Sol. Luego dio órdenes a sus dos hijos para que alimentaran, administraran y protegieran a las gentes a las que civilizaban y para que las trataran como sus propios hijos. "Imitad mi ejemplo", dijo. "Les doy mi luz y resplandor... los caliento... hago crecer sus pastos y cosechas... doy frutos a sus árboles ... y traigo la lluvia y el buen tiempo".

El Sol prometió convertir a sus dos hijos en jefes y señores de todo lo que cuidaran e instruyeran. Los dos se pusieron en marcha, dirigiéndose hacia el norte y deteniéndose en muchos lugares para probar la vara dorada. Al final llegaron a una pequeña posada conocida como Pacárec Tambo o la "Posada de la aurora". Desde allí llegaron al valle de Cuzco, que era salvaje en esa época.

En un lugar denominado Huanacauri, introdujeron la vara en el suelo y ésta se hundió rápidamente y la perdieron de vista. Luego, la pareja se separó y viajó por la tierra para agrupar los diversos pueblos del mundo, impresionándolos con su conducta, sus ropajes y el conocimiento de la vida civilizada. Su número creció considerablemente y las gentes los veneraron como dioses y los obedecieron como reyes. De esta forma, se fue poblando la ciudad de Cuzco.

DIOSES DEL MUNDO

ENTRE LOS INCAS, los dioses del cielo vinculaban el mundo de los hombres con el de las fuerzas de la naturaleza y el reino de los espíritus.

Además de Inti, el dios supremo del Sol, los incas evocaban a Ilyap'a, el dios del clima, que combinaba el sonido del trueno con el poder y destello del rayo. Extrayendo agua del río celestial de la Vía Láctea, Ilyap'a hizo caer lluvias fertilizantes; el trueno era el crujido de su tirachinas, y el relámpago el resplandor de su ropa brillante al moverse. Mama Kilya, la diosa de la Luna, era la hermana y esposa de Inti y, por ello, el prototipo mítico de matrimonio entre hermanos de la realeza inca. Marcaba el paso del tiempo y regulaba el calendario ritual.



▶ *Placa de cerámica que muestra un jaguar, cocodrilo o ser sobrenatural danzante.*

EL RESPLANDOR EN EL MUNDO Y EN LOS MITOS

EN LA ANTIGUA SUDAMÉRICA, los pueblos andinos veían el mundo como imbuido con materia espiritual brillante: los cuerpos relucientes de los seres sobrenaturales, el destello del rayo, la nieve cegadora o el reflejo de los metales y minerales preciosos.

Las diversas tradiciones de los incas usaban esta imagen para iluminar sus mundos míticos. Si el lenguaje del mito utilizaba las metáforas de luz y color, también lo hacían así los artistas y los artesanos que trabajaban para emperadores y jefes. La alfarería de arcilla, las joyas talladas de conchas y piedras preciosas, los tejidos de algodón y decorados con plumas eran objetos cuyo significado derivaba de las cualidades espirituales de sus componentes. De esta forma, el oro fue considerado como medio sagrado, aliado del brillo de los cristales, la plata y la luz del sol. El vertido de oro en los lagos era como la ofrenda de un tipo de brillo espiritual a los espíritus ancestrales que moraban bajo la superficie de las aguas. Estas mismas aguas habían fluido antes como ríos y se habían originado como lluvia que caía de los cielos sagrados.

Esta visión holística de un mundo brillante ayuda en parte a explicar el papel de la vara dorada en los mitos de creación incas, el océano Pacífico como "madre de fertilidad" y la elevación del nivel del mar hasta la cima de las montañas tal como aparece en los relatos legendarios del diluvio. También establece el marco para la importancia recurrente del lago Titicaca como "lugar de aparición" y como metáfora de renacimiento espiritual.



◀ *La ciudad perdida de Machu Pichu, nunca hallada por los invasores españoles.*

TITICACA, LAGO DE EMERGENCIA

ENTRE LOS AMERINDIOS que ocupaban la región del Collao (Titicaca) antes de los incas, había muchos mitos de creación y héroes culturales.

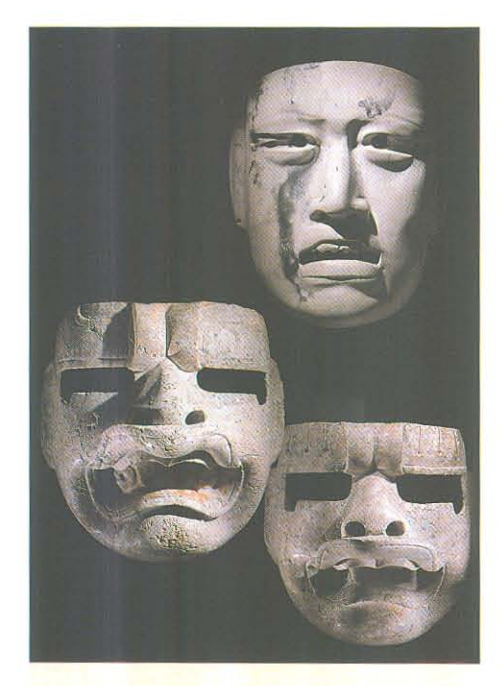
Uno de estos héroes míticos, Thunapa o Tonapa, trajo la civilización. Su imagen se confundió luego con la del dios creador inca Viracocha y es probable que también se mezclaran influencias de los misioneros cristianos y sus historias sobre los Apóstoles. Según el mito, Thunapa llegó del norte con cinco seguidores. Era un hombre impresionante, de ojos azules y barba, que predicaba contra la guerra, la ebriedad y la poligamia. Thunapa llevó una cruz de madera en su espalda hasta la ciudad de Carapucu y dejó allí a sus seguidores mientras visitaba otro pueblo. Durante su ausencia, surgieron problemas al enamorarse uno de sus seguidores de la hija del jefe Makuri. A su regreso, Thunapa bautizó a la muchacha. Makuri se enfadó tanto que mató a los discípulos y dio a Thunapa por muerto. El cuerpo del héroe fue colocado sobre un barco de cañas *totota* y fue dejado a la deriva en el lago Titicaca, donde comenzó de repente a moverse solo con gran rapidez. La barca chocó contra la costa con tanta fuerza que creó un río y, en esas aguas el cuerpo de Thunapa fue conducido al océano Pacífico.

MITOS SOBRE DILUVIOS

SEGÚN LA MITOLOGÍA de los cañarí de Ecuador, dos hermanos escaparon de una gran inundación subiendo a la montaña llamada Huacayñan, que aumentaba de tamaño cada vez que las aguas amenazaban con sepultarla. Cuando las aguas retrocedieron, los hermanos fueron en busca de alimento, algo que resultó muy difícil. Un día, tras una búsqueda infructuosa, regresaron a la cabaña que habían construido y vieron que había una comida preparada y *chicha* (cerveza de maíz). Esto pasó durante 10 días consecutivos hasta que, ocultándose para ver quién traía todo eso, el hermano mayor divisó a dos guacamayos que, al llegar, comenzaron a preparar la comida. Al ver que los pájaros tenían rostro de mujer, salió del escondrijo, pero los pájaros se enojaron y se fueron volando sin dejar nada de comer. El hermano pequeño regresó y, al no ver comida, decidió ocultarse y espiar. Al cabo de tres días, los pájaros regresaron. Cuando la comida ya estaba hecha, cerró la puerta de la cabaña y logró coger el pájaro pequeño, pero el grande escapó. Vivió con el pájaro muchos años y tuvo seis hijos e hijas. Se dice que de estos hijos descienden todos los cañarí; consideran la montaña como sagrada y adoran al guacamayo.

TEMAS ANDINOS

HAY VARIOS TEMAS PRINCIPALES que se superponen en los mitos aquí relatados. Todos tratan de alguna forma la creación, la naturaleza sagrada de los lugares físicos, la identificación de las personas con ciertos lugares y el poder transformador sobrenatural de la luz. Para los incas, los mitos cuentan cómo ellos llevaron la civilización a un mundo salvaje que están predestinados a gobernar tras haber probado la tierra con una vara de oro. La asociación de montañas y fertilidad, junto con la creación de un grupo étnico aparece en el mito del diluvio, en el que se mezclan metáforas de la humanidad y del mundo animal para expresar un tema andino universal.



▲ *Trilogía de máscaras que representan al hombre, la tierra y el cielo.*
▶ *Jarras decoradas con figuras de esqueletos y relacionadas con las ideas chamanísticas de la música, la muerte y la fertilidad.*

LOS ORÍGENES DEL FUEGO

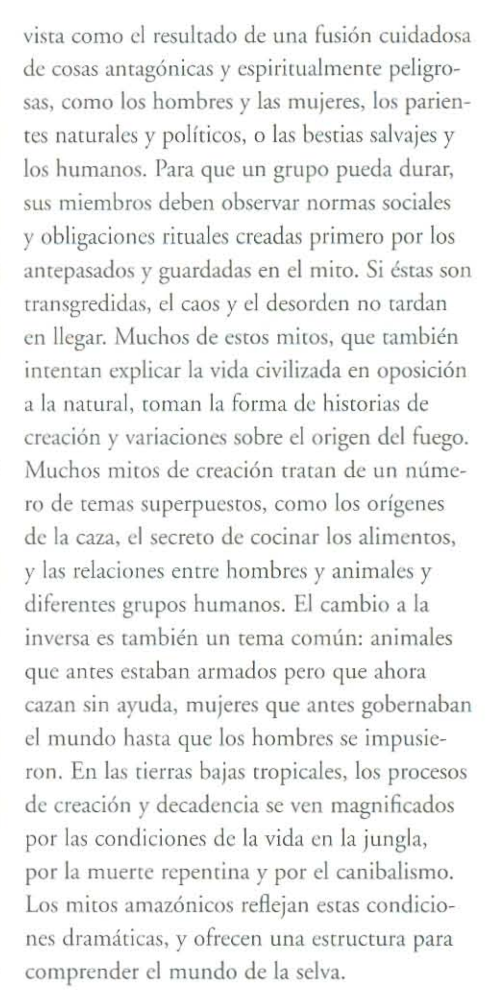
LOS TEMAS PRINCIPALES de la mitología de las tierras bajas son los referentes a la regulación de la sociedad humana y su relación con el mundo natural. Estos temas suelen estar unidos, aparecen juntos en los mitos de creación que relatan cómo surgieron la luz y el orden, cómo los animales –y, a veces, las mujeres– eran los maestros originales de la tierra, y cómo el hombre usurpó su posición.

Otro tema dominante es la cultura humana frente al mundo salvaje de las bestias. En estos mitos, el origen del fuego es una metáfora de la vida civilizada, fue arrebatado al jaguar que ahora vive como los hombres antes. Las inversiones, transformaciones y equilibrio son características clave del mito amazónico.

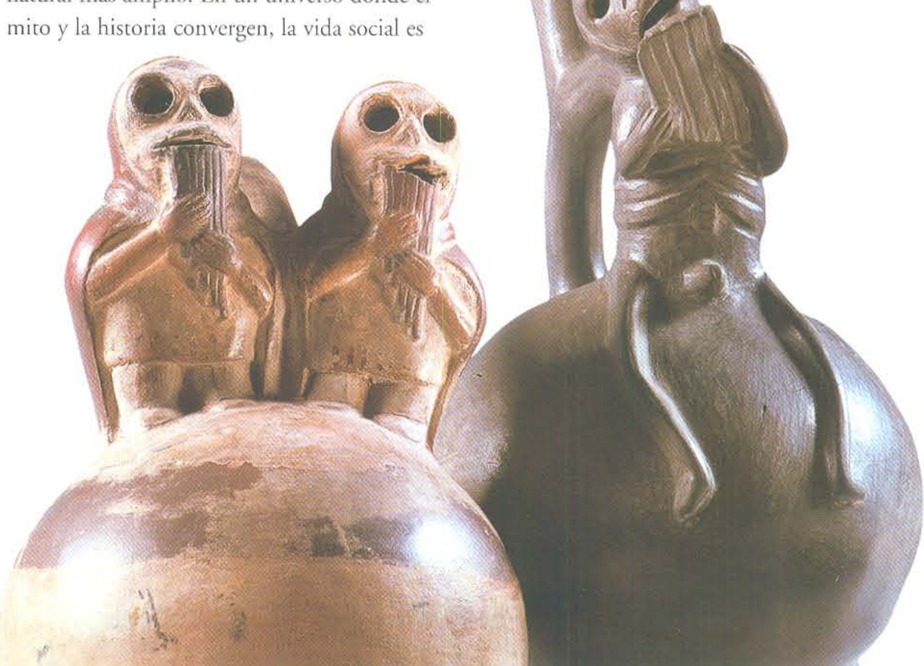
En esta zona, el fuego simboliza creación y vida civilizada. según la mitología kayapo de Brasil, las primeras gentes no tenían fuego y comían los alimentos crudos como los animales. Un día, un chico joven, Botoque, fue abandonado por su cuñado mayor mientras recogían huevos de guacamayo en la jungla. Tras varios días de comer los propios excrementos, Botoque vio un jaguar que llevaba un arco y una flecha y diversas piezas de caza. El jaguar prometió no comérselo y, en su lugar, se ofreció a adoptarlo como hijo y compañero de caza. Botoque se subió a lomos del jaguar y fue con él a su guarida. Allí, el chico vio fuego y comió carne asada por primera vez. Debido a la hostilidad de la esposa del jaguar, éste enseñó a Botoque a hacer un arco y flechas. Cuando la mujer lo amenazó, él la mató con una flecha, recogió algo de carne cocida, sus armas, unas cuantas brasas y regresó a su pueblo. Al ver estos estupendos regalos, los hombres fueron a la casa del jaguar, le robaron el fuego, carne cocida, y arcos y flechas. Enfurecido por el comportamiento de su hijo adoptivo, el jaguar come ahora su comida cruda, mientras los hombres toman la suya cocida.

SIGNIFICADO DE LOS MITOS DEL AMAZONAS

LOS MITOS AMAZÓNICOS tratan sobre todo de la explicación y ordenación de las relaciones humanas, tanto dentro de la misma sociedad como en un mundo natural y sobrenatural más amplio. En un universo donde el mito y la historia convergen, la vida social es



vista como el resultado de una fusión cuidadosa de cosas antagónicas y espiritualmente peligrosas, como los hombres y las mujeres, los parientes naturales y políticos, o las bestias salvajes y los humanos. Para que un grupo pueda durar, sus miembros deben observar normas sociales y obligaciones rituales creadas primero por los antepasados y guardadas en el mito. Si éstas son transgredidas, el caos y el desorden no tardan en llegar. Muchos de estos mitos, que también intentan explicar la vida civilizada en oposición a la natural, toman la forma de historias de creación y variaciones sobre el origen del fuego. Muchos mitos de creación tratan de un número de temas superpuestos, como los orígenes de la caza, el secreto de cocinar los alimentos, y las relaciones entre hombres y animales y diferentes grupos humanos. El cambio a la inversa es también un tema común: animales que antes estaban armados pero que ahora cazan sin ayuda, mujeres que antes gobernaban el mundo hasta que los hombres se impusieron. En las tierras bajas tropicales, los procesos de creación y decadencia se ven magnificados por las condiciones de la vida en la jungla, por la muerte repentina y por el canibalismo. Los mitos amazónicos reflejan estas condiciones dramáticas, y ofrecen una estructura para comprender el mundo de la selva.



apoyos para aguantar la plancha: eran montañas que sujetan la plancha para cocer –el cielo–, y ella vivía por encima del cielo. Cuando encendió el fuego por debajo, los soportes se rompieron y la plancha cayó sobre la tierra que se hundió convirtiéndose en el mundo inferior, mientras que la plancha se quedó entre medias y es ahora la tierra. En el borde oriental del mundo creó la "Puerta del agua" y al abrirla causó una inundación en la tierra.

Cuando las aguas anegaron la casa, todos los objetos se convirtieron en animales feroces y comenzaron a devorar a las personas. La cubeta para la cerveza de mandioca y el cedazo para la coca se convirtieron en anacondas, una viga se transformó en caimán y piezas de terracota en pirañas. Solamente sobrevivieron los que hicieron canoas del árbol *kahuu*, todo el resto se ahogó. Los primeros llegaron sanos y salvos a la cima de una montaña, pero al poco tiempo los supervivientes comenzaron a comerse entre sí, pues no había comida. Al final, las lluvias cesaron, las aguas retrocedieron y el sol de nuevo volvió a salir.

A medida que iba haciendo más calor, todo se secó tanto que la tierra se incendió y fue abrasada por las llamas. Aunque Romi Kumu no tenía marido, tuvo dos hijas y también creó a todo el pueblo he, los seres ancestrales del mundo, que ella transformó en criaturas parecidas a las mujeres. Iba a dar algo de la cera de abeja de su calabaza a la gente he, pero las serpientes se le adelantaron. A medianoche preparó algo más de comida, sopló conjuros protectores sobre ella y la ofreció a los antepasados, pero éstos la rechazaron. Romi Kumu cambió las calabazas y la original fue tomada por los hombres blancos que la utilizan para cambiar sus pieles y volverse jóvenes de nuevo. Al final se dio a los he la calabaza que aún usan hoy en día durante los rituales para celebrar las iniciaciones.

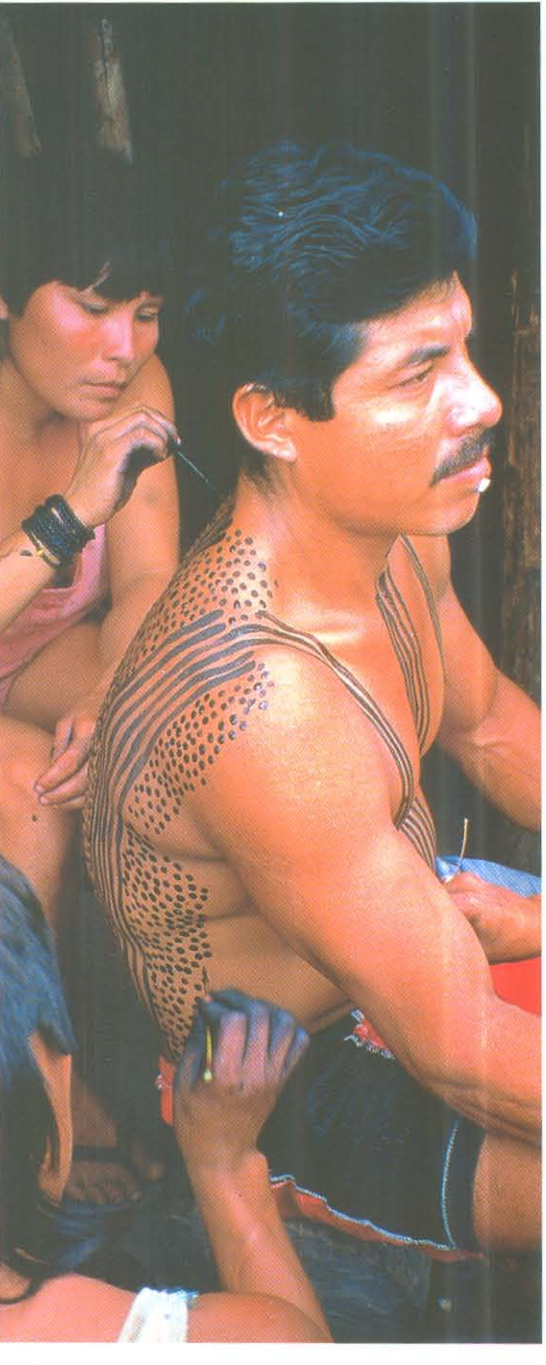
PINTURAS CORPORALES

EN LA AMAZONIA, los dibujos realistas se combinan con los abstractos que, según se dice, son los que el chamán experimenta durante su trance alucinógeno. Para complacer a los espíritus y mostrar su identidad ritual y lugar en la sociedad, los amerindios del Amazonas dedican un gran tiempo y esfuerzo a la decoración personal. La pintura del cuerpo es muy importante; usan un pigmento rojo, extraído de las semillas de urucu, con el que se hacen dibujos en la cara, brazos y piernas. Se construyen tocados de plumas con las plumas de pájaros míticamente importantes, como el guacamayo y el águila arpía. También la joyería expresa ideas culturalmente definidas de belleza estética, y objetos como espejos, cuentas de vidrio y clavijas para los labios se combinan para formar un código, haciendo a su portador atractivo ante hombres y espíritus.

VISIONES DE PAISAJES MÍTICOS

EL PODER DE LA MITOLOGÍA amazónica pertenece a un mundo impulsado no por fuerzas naturales, sino por seres sobrenaturales. Donde los extranjeros ven sólo una jungla infinita, los amerindios perciben un rico paisaje de símbolos y metáforas, de relaciones entre personas, antepasados, animales, plantas, montañas y ríos.

En este universo de forma cambiante, las personas se transforman en animales, el viento en el aliento de los espíritus, y cada ser del bosque está dotado de espiritualidad. Tal vez sea un reconocimiento filosófico de los ciclos de rápido crecimiento y decadencia que se dan en la jungla tropical. Una consecuencia de la cosmología chamánica es que las actividades de cada día pueden ser conformadas por observancias rituales. El tabú puede impedir el consumo de ciertas plantas y animales comestibles y los alimentos aceptables requieren un soplo purificador del chamán antes de ser ingeridos. Aunque no exista prohibición, la caza de ciertos animales puede requerir que el chamán adivine su paradero y pida permiso al "jefe de los animales" para poderlos cazar. Para todo se requiere permiso de los espíritus: para talar un árbol, para recoger hojas de tabaco o arcilla para las vasijas. Los paisajes son lugares donde el mito y la historia se encuentran, donde todos los sentidos se unen, donde los sonidos huelen y el sabor tiene textura. En la Amazonia, el paisaje es un mito viviente, un lugar de memoria.



▲ *El arte de la pintura corporal se sigue practicando aún en algunas comunidades de Norteamérica.*

NOCHE, DÍA Y LA SANGRE DE LA LUNA

PARA LOS BARASANA, el Sol y la Luna eran hermanos. Un día, la Luna anunció que se iba a convertir en el día y secó los úteros de las mujeres. El Sol, su hermano menor, pensando en las necesidades de los hombres, intervino en el asunto quitándole el día a su hermano y dándole la noche. Mientras la luz del Sol era fuerte y brillante, la de la Luna era débil, por ello cambió su cuerpo en sangre y se quedó como una masa de pintura roja. Entonces, la Luna descendió a la tierra y entró en una casa cuyos habitantes habían muerto. Se sacó la brillante corona de plumas y ésta llenó de luz la casa, colgándola luego en un poste central de la vivienda. La Luna se transformó a continuación en un armadillo y comenzó a comer los huesos de los muertos.

Un hombre que se había ocultado en las vigas cogió la corona de la Luna y la ocultó en una vasija, con lo que la casa se quedó a oscuras. La Luna recuperó su corona, la volvió a colocar en su cabeza y regresó al cielo. Es así como al Luna desciende a la tierra para comer los huesos de los hombres que han hecho el amor con mujeres que tenían la regla. Cuando la Luna se vuelve roja, la gente grita: el espíritu de un pariente muerto responde a los que están a punto de morir, mientras que para los que deben seguir viviendo no hay respuesta.

SIGNIFICADO Y MEMORIA EN LA MITOLOGÍA AMAZÓNICA

LAS MITOLOGÍAS DEL AMAZONAS explican el mundo a una escala sobrenatural, pero usando ideas de la vida cotidiana. En el mito barasana de Romi Kumu, el universo es visto como una gran casa, cuyas partes constituyentes se transforman en animales. Incluso la tierra se concibe como una gran plancha de cerámica usada para cocer el material de la vida: el pan de mandioca. Estas ideas están muy extendidas. Las particiones del espacio vital en casas comunales reflejan las divisiones mitológicas, con zonas dedicadas a la cocción de la mandioca, la preparación de la carne, la ingesta de alucinógenos y para el aislamiento ritual de las mujeres con la regla. Entre los yekuana, las casas redondas están consideradas como un microcosmos, unidas a las montañas, que son las casas de los espíritus. Los paisajes simbólicos se convierten en casas simbólicas y llegan a rastrearse a través del grupo familiar hasta llegar a la vida uterina. Allí donde el orden y la estructura son de primera importancia, la división entre día y noche representa un comportamiento social y antisocial. El cuento barasana del "Sol y la Luna" es un alegato mítico contra los hombres que tienen relaciones sexuales con mujeres menstruantes, las mujeres que simbólica y físicamente están retiradas durante un tiempo de la vida cotidiana. De forma similar, las ideas de canibalismo se relacionan con el incesto y la necesidad de buscar pareja en grupos extranjeros.

INSTRUMENTOS MUSICALES

LOS ESPÍRITUS DE LOS ANTEPASADOS pueblan las selvas lluviosas del Amazonas. Uniendo el presente con al pasado, pueden aparecerse a una persona perdida en el bosque o bien ser conjurados en rituales que reproducen las creaciones míticas. Los antepasados suelen conceder carácter sagrado al paisaje deambulando por el bosque y dejando rastros de su paso. Los antepasados pueden habitar los instrumentos musicales usados en rituales. Entre los baniwa y barasana, las flautas son consideradas como antepasados, su forma fálica y el aliento mágico necesario para hacerlas sonar recuerdan épocas antiguas, y el sonido expande el poder regenerador del mundo espiritual.

EL ESPÍRITU AUXILIAR

LA IDEA de un "espíritu auxiliar" está muy extendida en las tierras bajas de Sudamérica. Es la eficacia de la alianza del chamán con su ayudante la que determina el éxito al tratar con el mundo sobrenatural. Los espíritus auxiliares pueden ser fantasmas de antepasados, animales poderosos –como el jaguar o el águila– o incluso humo de tabaco, cristales brillantes o relámpagos.

Para los waiwai, los espíritus auxiliares llamados *hyasi* colaboran en los nacimientos acompañando el alma del recién nacido al cielo para que pueda recibir su nombre espiritual. El chamán mataco obtiene su ayuda espiritual del pájaro mítico *yulo*, mientras que para los canelos quechuas, las abejas y las avispas son ayudantes espirituales.

▲ *Abalorio de oro en forma de jaguar enfadado; significa la asociación del jefe con los espíritus.*



llantes, fueron reverenciados como divinos y aparecen representados en el arte del antiguo Egipto.

Espíritu guardián
Espíritus o ángeles protectores, también un animal, el alma libre de una persona que duerme o un antepasado. Es una creencia muy extendida.

Espíritus de la naturaleza
Las culturas animistas creían que los espíritus, a veces de antepasados, vivían en árboles, rocas o ríos; esto explicaba su aspecto cambiante.

Esteticismo
Expresión a través del arte por el arte y no por motivos morales, educativos o religiosos.

Etiología
Actualmente, estudio de las causas de los fenómenos; los pueblos primitivos encontraban en hechos naturales el origen de sus iniciaciones, prácticas religiosas y rituales.

Evolución
Proceso de cambio de las formas animales y plantas que se van adaptando al entorno o que aprenden a manejarlo o manejarse en él, como el hombre.

Fetiches
Creencia en los poderes sobrenaturales de un objeto inanimado –el fetiche– que tiene importancia mágica o religiosa.

Helenismo
Periodo clásico de la civilización griega desde 323 a.C., durante el cual la cultura y los mitos griegos se extendieron por el Mediterráneo.

Herejes
Los acusados de falta de ortodoxia religiosa; las iglesias cristianas acusaron a los herejes de seguir ritos paganos de vampiros, brujería y magia.

Héroes
La capacidad del héroe de vencer a los enemigos y a las fuerzas de la naturaleza en apariencia invencibles es un tema universal en la mitología.

Hinduismo
Religión imperante en India; se caracteriza principalmente por un sistema complejo de costumbres y creencias e incluye numerosos dioses, la reencarnación y un sistema de castas.

Iconografía
Representación de signos que mantienen una relación con el objeto representado, con significado específico para ciertas culturas o religiones, como el crucifijo.

Identidad étnica
Existe identidad étnica cuando un grupo siente una identidad propia, basada en la cultura compartida, la lengua, las costumbres y la religión.

Ideología
Conjunto de ideas y creencias que las personas tienen sobre sí mismas y que ofrece un marco para ordenar sus vidas.

Iluminación
El despertar a la realidad. Según el credo budista va seguido de la liberación del alma del ciclo de muertes y reencarnaciones.

Iniciación
Ceremonia o ritos de paso en los que los jóvenes (por lo general) suelen ser puestos a prueba o bien se les enseñan los aspectos fundamentales de la supervivencia y de la vida adulta.

Islam
Religión fundada en el siglo VII por el profeta Mahoma, mensajero de Alá, que subraya la omnipotencia y la inescrutabilidad divinas.

Jainismo
Antigua religión ascética perteneciente a la India que postula con insistencia la no violencia y la compasión por todas las formas de vida, pero, sin embargo, no incluye la creencia en dioses.



Leyenda del Grial
Las leyendas celtas del ciclo Artúrico tratan de la búsqueda de los poderes sobrenaturales contenidos en la copa usada por Jesús en la Última Cena y que se conoce como el Santo Grial.

Mal de ojo
Algunas culturas supersticiosas atribuyeron poderes mágicos a ciertos individuos, creyendo que éstos podían infligir el mal con una mirada.

Más allá
Donde se cree que va el espíritu tras la muerte del cuerpo, también conocido como Paraíso, Hades, Cielo, Campos Elíseos, inframundo.

Máscaras
Símbolos usados en rituales de culto para representar a seres sobrenaturales, dioses, antepasados, o para recrear o volver a narrar hechos significativos.

Medieval
Se aplica a las culturas y creencias de la Edad Media, desde la decadencia del Imperio Romano en el siglo V hasta el Renacimiento en el XV.

Meditación
Acto individual de contemplación espiritual, o bien el momento durante el cual el chamán se pone en comunicación con dioses-espíritu en un ritual.

Mesopotamia
Zona donde se desarrollaron las grandes civilizaciones antiguas de Sumeria y Babilonia, hoy Iraq, con una gran riqueza artística, sobre todo escultura; hacia el año 3500 a.C.

Metamorfosis
Transformación de un objeto animado o inanimado en otro: animales en seres humanos y viceversa; aparece en el animismo y chamanismo.

Mitos animales
Las tribus cazadoras-recolectoras vieron vínculos estrechos entre el hombre y el animal y creyeron que ambos eran capaces de transformarse; muchas culturas comparten mitos animales.

Mitos cosmogónicos
Mitos de creación en los que la Tierra primigenia se separa del cielo, y las estrellas y planetas son creados por dioses o humanos.

Mitos de creación
La mayoría de las culturas tienen un mito acerca del origen del mundo, en el que con frecuencia el mundo y el orden salieron del caos.

Mitos fundacionales
Comunes a la mayoría de las culturas, son mitos que tratan de la creación de las personas y de su medio o país.

Mitos guerreros
Los mitos guerreros y heroicos refuerzan la identidad cultural, permiten pedir favores a los dioses de la guerra y explicar el porqué de las derrotas.

Mitos sociales
Este tipo de mitos solía comunicar valores sociales, obligaciones familiares, tabúes, obediencia a la jerarquía social y pautas de comportamiento.



BIOGRAFÍAS DE LOS AUTORES

Arthur Cotterell
COMPILADOR GENERAL E INTRODUCCIÓN
Arthur Cotterell es director del Kingston College (Surrey, Reino Unido). Reconocido internacionalmente como experto en mitología universal, ha escrito, dirigido y editado muchos libros sobre diferentes mitologías del mundo.

Loren Auerbach
EUROPA DEL NORTE
Loren Auerbach obtuvo su licenciatura en el King's College (Universidad de Londres) y se especializó en inglés e islandés antiguos. Ha dado clases y conferencias tanto en la Universidad de Londres como en la de Oxford. Su obra más reciente es *Sagas of the Norsemen*, publicada en la serie "Myth and Mankind" de Time Life Books.

Profesora Anne M. Birrell
CHINA
Anne M. Birrell, autoridad mundial en mitología china, ha publicado muchas obras. Su libro de introducción al tema publicado por Penguin ha llegado a ser una obra de referencia clásica.

Rev. Dr. Martin Boord
TÍBET Y MONGOLIA
Antes de doctorarse en la School of Oriental & African Studies de la Universidad de Londres, Martin Boord pasó ocho años en la India estudiando la filosofía y la práctica budistas con algunos de los más eminentes lamas tibetanos actuales. Autor de *The Cult of the Deity Vajrakila* (Tring, 1993), entre las traducciones que ha publicado se cuenta *Overview of the Buddhist Tantra* (Dharamsala, 1996). Estudioso y traductor autónomo, reside en Oxford.

Miranda Bruce-Mitford
SRI LANKA; SUDESTE ASIÁTICO
Miranda Bruce-Mitford, experta en historia del arte y escritora, ha colaborado en muchas publicaciones sobre el arte y la cultura del sur de Asia.

Peter A. Clayton
EGIPTO
Peter A. Clayton, egiptólogo, es autor de muchos libros sobre el antiguo Egipto, entre ellos *Redescubrimiento del antiguo Egipto: artistas y viajeros del siglo XIX* (1985, 1994^{2}) y *del siglo XX* (1985), obra traducida a seis lenguas. Lleva 25 años siendo profesor invitado en Egipto y en muchas universidades y museos de Europa y Australia.

Dr. Ray Dunning
LOS CELTAS
Ray Dunning nació en Brecon (sur de Gales) en 1947. Ha enseñado durante muchos años arte e historia del arte en centros de estudios superiores y universidades, y sus ilustraciones figuran en libros sobre mitología y sobre el mundo antiguo. Actualmente es director del Departamento de Estudios de Diseño del Kingston College.

Dr. James H. Grayson
COREA
James Huntley Grayson es profesor de Estudios Coreanos Modernos de la School of East Asian Studies de la Universidad de Sheffield. Antropólogo y antiguo misionero metodista en Corea (1971-1987), ha escrito abundantemente sobre religión y folclore de Corea. Entre sus obras se cuentan *Korea: A Religious History* y *Myths and Legends from Korea.*

Dr. Niel Gunson
OCEANÍA
Niel Gunson, experto en historia, ejerce en la Australian National University. Entre sus últimas obras publicadas se cuentan sus aportaciones al *Atlas Mundial de las Religiones* (Könemann) y la *Encyclopedia of the Pacific Islands.*

Stephen Hodge
JAPÓN
Stephen Hodge, escritor y lingüista especializado en japonés, tiene un profundo conocimiento de la cultura del Japón.

Dra. Gwendolyn Leick
ANTIGUO ORIENTE PRÓXIMO
Gwendolyn Leick es especialista en historia del antiguo Oriente Próximo. Ha publicado diversas obras al respecto, entre ellas el *Dictionary of Near Eastern Mythology* (Routledge).

Dra. Helen Morales
GRECIA; ROMA
Helen Morales, profesora de lenguas clásicas en la Universidad de Reading, se formó en New Hall y Newnham College, Cambridge. Ha publicado estudios sobre literatura griega tardía y sobre arte romano. Es coeditora de la revista de estudios clásicos *Omnibus*, destinada a centros de estudios superiores y a todos los apasionados del mundo antiguo.

Mark Nuttall
SIBERIA Y EL ÁRTICO
Mark Nuttall, experto en antropología social, es especialista en las culturas del Ártico y del Atlántico norte. Ha investigado y ha viajado mucho por Groenlandia, Alaska y demás zonas nórdicas. Su obra más reciente es *Protecting the Arctic: Indigenous Peoples and Cultural Survival* (Harwood Academic Publishers) y actualmente ejerce como profesor de antropología y sociología en la Universidad de Aberdeen.

Richard Prime
INDIA
Richard Prime estudió arquitectura antes de dedicarse durante 15 años al estudio y la enseñanza de la conciencia de Krishna. Escritor y divulgador autónomo, es consejero en materias de religión y conservación de World Wild-Life Foundation y de la Alliance on Religions and Conservation. Entre sus obras se cuentan *Hinduism and Ecology* (1992) y *Ramayana, A Journey* (1997).

Profesor James Riordan
EUROPA CENTRAL Y ORIENTAL; NORTEAMÉRICA
James Riordan, natural de Portsmouth (Inglaterra), ha viajado mucho por Europa central y oriental y ha vivido cinco años en Rusia. Es autor de varios libros sobre los mitos y el folclore de la zona, y de la antología *Cuentos maravillosos del mundo entero* (4 vols., 1993). Actualmente es profesor titular de Estudios Rusos en el Departamento de Lingüística y de Estudios Internacionales de la Universidad de Surrey.

Dr. Nicholas J. Saunders
EL CARIBE; CENTROAMÉRICA Y SUDAMÉRICA
Nicholas J. Saunders estudió arqueología en las universidades de Sheffield y Southampton y antropología en la de Cambridge. Durante más de 20 años se ha especializado en la América precolombina, enseñando e investigando en México, Trinidad, Jamaica, Estados Unidos y el Reino Unido. Actualmente es profesor de arqueología y antropología en el University College de Londres.

Profesor Harold Scheub
ÁFRICA
Harlod Scheub es profesor titular de lenguas africanas en la Universidad de Wisconsin. Recientemente ha finalizado su *Dictionary of African Mythology* para Oxford University Press.

Bruce Wannell
PERSIA
Bruce Wannell, natural de Melbourne (Australia), se formó en Oxford. Ha impartido clases en la Universidad de Isfahan y ha trabajado con refugiados afganos en Peshawar. Además, ha colaborado en programas para el servicio persa y pashtún de la BBC (World Service), ha traducido poesía mística persa y ha escrito sobre arte islámico y sobre viajes.

Profesor James Weiner
AUSTRALIA
James Weiner es un veterano antropólogo de la Australian National University. Entre sus escritos se cuentan colaboraciones en *World Mythology* (Simon & Schuster).



Birrell, Anne, *Chinese Mythology: An Introduction*, Londres, 1993.
Cotterell, Arthur, *La antigua China*, Madrid, 1994.
Ke, Yuang, *Dragons and Dynasties: An Introduction to Chinese Mythology*, Londres, 1993.
Loewe, Michael, *Divination, Mythology and Monarchy in Han China*, Cambridge, 1994.
Palmer, Martin y Xiaomin, Zhao *et al.*, *Essential Chinese Mythology*, Londres, 1997.
Tao Tao Liu Sanders, *Dragones, dioses y espíritus de la mitología china*, Madrid, 1991.

Japón y Corea
Anesaki, M., *Mitología japonesa*, Barcelona, 2001.
Grayson, James Huntley, *Myths and Legends from Korea*, Sheffield, 1998.
Ilyon, *Samguk yusa: Legends and History of the Three Kingdoms of Ancient Korea*, trad. de Tae-Hung Ha y Grafton K. Mintz, Seúl, 1972.
Kidder, J.E., *Japan*, Londres, 1959.
Lee, Peter H., *Sourcebook of Korean Civilization*, 2 vols.; vol 1: *From Early Times to the Sixteenth Century*, Nueva York, 1993.
Lucio, Ana (trad.), *Cuentos y leyendas de Corea*, Madrid, 2001.
Walraven, Boudewijn, *Songs of the Shaman: The Ritual Chants of the Korean Mudang*, Londres, 1994.

Sudeste Asiático
Davis, R.B., *Muang Metaphysics: A Study of Northern Thai Myth and Ritual*, Bangkok, 1984.
Hallam, Elizabeth, *Gods and Goddesses over 130 deities and tales from world mythology*, Londres, 1997.
Mus, Paul, *Barabudur*, Nueva York, 1978.
Whittaker, Clio, *Mitología oriental*, Barcelona, 1997.

Oceanía
Beckwith, Martha, *Hawaiian Mythology*, Honolulú, 1982.
Best, Elsdan, *Moari Religion and Mythology*, Wellington, 1982.
Cardona, Francisco Luis, *Mitología y leyendas de América y Oceanía*, Barcelona, 1999.
Finney, Ben y Among, Marlene *et al.*, *Voyage of Rediscovery: A Cultural Odyssey Through Polynesia*, Berkeley, 1994.
Gillison, Gillian, *Between Culture and Fantasy, a New Guinea Highlands Mythology*, Chicago, 1993.
Knappert, Jan, *Pacific Mythology*, Londres, 1992.

Australia
Loffler, Anneliese, *Cuentos de los aborígenes australianos: visiones, mitos y leyendas de la era del sueño*, Barcelona, 2001.
Mudrooroo, *Aboriginal Mythology: An A-Z Spanning the History of the Australian Aboriginal People from the Earliest Legends to the Present Day*, Londres, 1994.
Poignant, Roslyn, *Oceanic and Australian Mythology*, Feltham, 1985.
Rutherford, Anna, *Aboriginal Culture Today*, Sydney, 1991.
Sienkewicz, Thomas J., *World Mythology: An Annotated Guide to Collections and Anthologies*, Londres, 1996.
Turner, David H., *Australian Aboriginal Culture*, Nueva York, 1987.

África
Beattie, John, *Bunyoro: An African Kingdom*, Nueva York, 1960.
Evans-Pritchard, Evan Edward, *Los nuer*, Barcelona, 1997.
Ezekwuga, Christopher U.M., *Chi: The True God in Igbo Religion*, Alwaye, 1987.
Iloanusi, Obiakoizu A., *Myths of the Creation of Man and the Origin of Death in Africa: A Study in Igbo Traditional Culture and Other African Cultures*, Fráncfort, 1984.
King, Noel Q., *African Cosmos: An Introduction to Religion in Africa*, Belmont, 1986.
Knappert, Jan, *Reyes, dioses y espíritus de la mitología africana*, Madrid, 2001.
Parrinder, Geoffrey, *West African Religion: A Study of the Beliefs and Practices of Akan, Ewe, Yoruba, Ibo, and Kindred Peoples*, Londres, 1949.
Quarcoopome, T.N.O., *West African Traditional Religion*, Ibadan, 1987.
Roig, Olga, *Santería yoruba: magia, culto y sabiduría afroamericana*, Móstoles, 2001.
Sawyerr, Harry, *God, Ancestor or Creator? Aspects of Traditional Belief in Ghana, Nigeria and Sierra Leone*, Harlow, 1970.

El Caribe
Derkx, J., *Caribbean Studies*, Leiden, 1998.
Ferguson, *Eastern Caribbean. A guide to the people, politics and culture*, Londres, 1997.
López, Lorenzo, *Culturas precolombinas del Caribe*, Tres Cantos, 1992.
Malinowski, Sharon, Anna Shhets *et. al.*, *The Gale Encyclopedia of Native American Tribes*, Detroit, 1998.
Spence, Lewis, *Introduction to World Mythology*, Londres, 1994.

Norteamérica
Burland, C.A. y M. Wood, *North American Indian Mythology*, Londres, 1985.
Feldmann, Susan, *The Storytelling Stone: Traditional Native American Myths and Tales*, Nueva York, 1965.
Riordan, James, *The Songs My Paddle Sings: Native American Legends*, Londres, 1995.
Wood, Marion, *Espíritus, héroes y cazadores de la mitología de los indios norteamericanos*, Madrid, 1996.
Wright, Ronald, *Stolen Continents: The Indian Story*, Londres, 1992.



Centroamérica y Sudamérica
Cotterell, Arthur, *La revelación de los dioses mayas*, Barcelona, 1998.
Gifford, Douglas, *Guerreros, dioses y espíritus de la mitología de América Central y Sudamérica*, Madrid, 2000.
Laughton, Timothy, *Los mayas: vida, mitología y arte*, Madrid, 1999.
Recimos, Adrián (trad.), *Popol-Vuh*, Madrid, 2003.
Sullivan, Lawrence E., *Icanchu's Drum: An orientation to Meaning in South American Religions*, Londres, 1988.
Tedlock, Dennis, *Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life and the Glories of the Gods and Kings*, Nueva York, 1985.
Urton, Gary (ed.), *Animal Myths and Metaphors in South America*, Salt Lake City, 1985.

ÍNDICE ONOMÁSTICO

ÍNDICE DE MATERIAS









CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS



Academy for Korean Studies: 201, 202, 203(izq.).

AKG: 35(sup.), 38, 61(der.), 67(sup.), 75, 99, 103, 120(sup.), 126, 129, 142(sup.), 143, 152, 158, 159(izq.), 191(der.), 194(sup.), 203, 216, 243(inf.), 254, 269(sup.), 281(inf.), 298.

Christies Images: 30, 33, 51(sup.), 52(izq.), 53, 73(inf.), 134(inf.), 153(sup.), 186, 196(sup.), 197(sup.), 199(inf.), 242(sup.), 243(sup.), 249, 250(der.), 252(inf.), 253.

Chief Pedro Guanikeyu Torres: 261(inf.), 262(sup.).

Circa Photo Library: 136(inf.), 189(izq.), Tjalling Halbertsma: 175(inf.), 176(der.), 177(inf.), Circa 246(izq.).

Clayton, Peter A: 44, 45(sup.), 46(todas), 47(todas), 49(todas), 51(inf.), 52(todas).

Collection Kharbine-Tapbor: 102, 106(sup.), 107, 108(sup.).

Courtesy of Kojiki Nikonshoki (Shinchosha, 1991): 195.

David Lyons: Event Horizons 88.

e.t. archive: 15(inf. izq, sup.), 23(izq.), 27, 29, 35(izq.), 38(inf.), 42, 62(inf.), 63(inf.), 65(sup.), 110, 153(inf.), 159(der.), 193(inf.), 229, 244(sup.), 298(sup.), 304(sup.).

Foundry Arts: 251(sup.).

Gunson, Niel: 224.

Image Select: 133(sup.), 139(inf.), 194(inf.), 205, 227.

Image Select/Chris Fairclough: 109, 222(inf.), 230, 231.

Image Select/FPG International: 133(inf.), 139(sup.), 171, 222(sup.), 223(der.), 233, 262(inf.).

Image Select/Giraudon: 13, 16(der.), 21(inf.), 23(der.), 24(todas), 25(todas), 36, 37(todas), 39, 71, 79(izq.), 112(sup.), 113, 137, 138, 193(sup.), 196(inf.), 258(inf.), 259, 261(sup.).

Mary Evans Picture Library: 14, 17, 18, 20, 21(sup.), 31, 66(sup.), 80(todas), 82(todas), 83, 84, 86, 87(todas), 92(sup.), 95(inf.), 97, 98, 101, 106(inf.), 108(inf.), 109(sup.), 111, 112(inf.), 119(todas), 128(todas), 256(inf.), 268, 280, 302(sup.).

Riordan, J.: 104, 105, 217, 228(sup.).

Sanders, N. J.: 299.

Scandibild: 123, 125.

Still Pictures: Marek Libersky 140, Tony Rath 141(sup.), Christian Decout 177(sup.), Walter H. Hodge 197(inf.), Max Fulcher 244(inf.), Norbert Wu 265(sup.), Jamie Drummond/Christian Aid 303, Anore Bartschi 304(inf.).

Topham: 15(der.), 16(izq.), 19(sup.), 34(inf.), 41(inf.), 134(sup.), 135, 136(sup.), 141(inf.), 142(inf.), 172, 173(todas), 191, 199(sup.), 245.

Travel Photo International: 258(sup.), 260, 263, 264.

VAL: National Museum, Copenhague 90(sup.), 292(der.).

VAL/Bridgeman: 19(inf.), 22, 24(inf.), 28, 40, 41(sup.), 43(todas), 45(inf.), 48, 50, 52(der.), 56, 58(sup.), 68(sup.), 70(todas), 72, 77, 85(inf.), 92(inf.), 93, 95(sup.), 96, Oriental Museum, Durham University, UK: 169(sup.), Chester Beatty Lib. & Gal. of Oriental Art, Dublin: 178, British Library: 181(inf.), 188, Christie's Images: 189(der.), Bridgeman 204, 221(sup.), 225, 232(izq.).

VAL/Artephot: Nimatallah 54, 57(todas), Held 58(inf.), Nimatallah 59, Varga 60, Nimatallah 61(izq.), 62(sup.), Faillet 63(sup.), Nimatallah 65(inf.), VAL/Artephot 66(inf.), Varga 67(inf.), A. Held 68(inf.), Nimatallah 73, 74(sup.), VAL/Artephot 100, Scandibild 116(sup.), 120(inf.), 121, Silvio Fiore 131(sup.), Pietri 147(sup.), 150(sup.), 156(sup.), Lavaud 163(inf.), 166(sup.), Brumaire 167, Lavaud 170(sup.), Faillet 176(inf.), Lavaud 179, Ru Sui Chu 180, G. Mandel 181(sup.), Lauaud 182, 183(der.), Percheron 183(izq.), G. Mandel 184, Percheron 185(sup.), 187(inf.), Ogawa 192, Lauaud 198, A. Held 219, 228(inf.), 234, J. Guillot 247, A. Held 248, Varga 252(sup.), A. Held 255(sup.), Varga 255(inf.), A. Held 256(sup.), 257(todas), R. Percheron 291(todas), R. Percheron 293(inf.), Faillet 295.

VAL/Edimedia: 79(der.), 85(sup.), 144,145(sup.), 147(inf.), 148(sup.), 149, 150(izq.), 151, 154(sup.), 155, 156(inf.), 157, 160, 162, 165, 169(inf.), 218, 219(der.), 220, 221(inf.), 223(izq.), 226(izq.), 226(der.), 231(inf.), 232(der.), 250(izq.), 251(inf.), 301(sup.).

Victoria and Albert Museum, Londres: 154(inf.).

Werner Forman: 78, Dorset Nat. Hist. & Arch. Soc. 76, British Museum, Londres 81, National Museum, Gales 89, National Museum, Copenhague 90(inf.), National Museum, Irlanda 91, British Museum 94, Universitetets Oldsaksamling, Oslo 114, Universitetetsbiblioteket, Uppsala, Suecia 115, Statens Historiska Museum 116(inf.), Viking Ship Museum, Bygdoy 117, Statens Historiska Museum, Estocolmo 118, Statens Historiska Museum, Estocolmo 122(sup.), 122, Arhus Kunstmuseum, Dinamarca 124(sup.), Statens Historiska Museum, Estocolmo 124(inf.), 127(inf.), Manx Museum, Isle of Man 127(sup.), Statens Historiska Museum, Estocolmo 130, Viking Ship Museum, Bygdoy 131(inf.), National Gallery, Praga 146, Schatzkammer der Residenz, Múnich 161, 163(sup.), Werner Forman 164, Colección Philip Goldman 166(inf.), Werner Forman 168, Colección Philip Goldman 170(inf.), Werner Forman 174, 175(sup.), 176(sup.), Colección privada 206, 207, Colección Philip Goldman, Londres 208(todas), Werner Forman 209, British Museum, Londres 210, Denpasar Museum, Bali 211(todas), British Museum, Londres 212, Werner Forman 213, Colección privada 214, Werner Forman 215, 236, Colección privada, Praga 237(der.), Co-lección privada, Nueva York 237(izq.), Colec-ción privada 238, Colección privada, Nueva York 239(der.), Colección Tara, Nueva York 239(izq.), Art Gallery, Nueva Gales del Sur 240(todas), Co-lección privada, Praga 241, 242(inf. izq.), 246(der.), H W Read Coll. Plains Indian Museum, B. Bill Hist. Center, Cody, Wyoming 266(inf.), Werner Forman 266(sup.), Museum of Anthropology, University of British Columbia, Vancouver 269(inf.), Centennial Museum, Vancouver 270, British Museum, Londres 271, Smithsonian Institution, Washington 272, Werner Forman 273, National Museum of Man, Ottawa, Maxwell Museum of Anthropology, Albuquerque 275(sup.), Portland Art Museum, Oregón 275(der.), Plains Indian Museum, Buffalo Bill Historical Center, Cody, Wyoming 275(inf. izq.), Centennial Museum, Vancouver 276, Colección Schindler, Nueva York 277(izq.), Colección Formerly James Hooper, Watersfielf, Inglaterra 277(der.), Mr. y Mrs. John A, Putnam 279(sup.), Werner Forman 279(inf.), Provincial Museum, Victoria, Canadá 281(sup.), Werner Forman 282-283, Liverpool Museum, Liverpool 283(der.), British Museum, Londres 284, National Museum for Anthropology 284(der.), 285(izq.), British Museum, Londres 285(der.), Colección privada, Nueva York 286, British Museum, Londres 287(sup.), National Museum of Anthropology, Ciudad de México 287(der.), Museum fur Volkerkunde, Berlín 288, British Museum, Londres 289(sup. der.), Anthropology Museum, Universidad de Veracruz, Jalapa (sup. izq., inf. der), Werner Forman 290, Colección privada 292(der.), Colección privada, Nueva York 293(sup.), Colección privada 294, Museum fur Volkerkunde, Berlín 296(sup.), Colección privada, París 296(inf.), Colección Tono Ralph, Nueva York 297, Werner Forman 300, Museum fur Volkerkund, Berlín 301(inf.), David Bernstein Fine Art, Nueva York 302(inf.), 305.





BIBLIOGRAFÍA

Antiguo Oriente Próximo

Benito Vidal, R., *Historia de los dioses sumerios*, Arganda del Rey, 1999.

Bernabé, Alberto, *Mitología y religión del Oriente antiguo*, Sabadell, 1999.

Black, J. y A. Green, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*, Londres, 1992.

Boyce, Mary, *Zoroastrians, their Beliefs and Practices*, Londres, 1979.

Clifford, R.J., *Creation Accounts in the Ancient Near East and in the Bible*, Washington, 1994.

Dalley, S., *Myths from Mesopotamia, Creation, the Flood, Gilgamesh and Others*, Oxford y Nueva York, 1989.

De Moor, J.C., *An Anthology of Religious Texts from Ugarit*, Leiden y Nueva York, 1987.

Gibson, J.C.L., *Canaanite Myths and Legends*, Edimburgo, 1978.

Kovacs, M.G., *The Epic of Gilgamesh*, Stanford, 1989.

Lara, Federico (trad.), *Poema de Gilgamesh*, Madrid, 2002.

Leick, G., *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology*, Londres, 1999.

López, Jesús y Joaquín Sanmartín, *Mitología y religión. Oriente antiguo*, Sabadell, 1993.

Pritchard, J.B., *La sabiduría del antiguo Oriente*, Barcelona, 1966.

Vahman, Fereydun, *Arda Viraz Namag*, Londres y Malmö, 1986.

Egipto

Castel, Elisa, *Gran diccionario de mitología egipcia*, Madrid, 2002.

Clayton, Peter A., *Egyptian Mythology*, Londres, 1998.

Hart, George, *Egyptian Myths*, Londres, 1990.

Lurker, Manfred, *The Gods and Symbols of Ancient Egypt*, Londres, 1980; revisado por Peter A. Clayton.

Quirke, Stephen, *Ancient Egyptian Religion*, Londres, 1992.

Grecia y Roma

Bremmer, Jan, y Nicholas Horsfall, *Roman Myth and Mythography*, Londres, 1987.

Dowden, Ken, *The Uses of Greek Mithology*, Londres, 1992.

Grimal, P., *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, 1994.

Falcón, C., E. Fernández-Galiano y R. López, *Diccionario de mitología clásica*, 2 vols., Madrid, 1999.

Nagy, Gregory, *Greek Mythology and Poetics*, Nueva York, 1990.

Powell, Barry, *Classical Myth*, Nueva Jersey, 1998.

Wiseman, Peter, *A Roman Myth*, Cambridge, 1996.

Los celtas

Arbois de Jubainville, H. d', *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica: magia y misterio en Pompeya*, Barcelona, 1996.

Cotterell, Arthur, *Celtic Mythology*, Londres, 1997.

James, Simon, *Exploring the World of the Celts*, Londres, 1993.

Mac Cana, Proinsias, *Celtic Mythology*, Londres, 1996.

Markale, Jean, *Pequeño diccionario de mitología céltica*, Palma de Mallorca, 1993.

Ross, Anne, *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*, Madrid, 1990.

Sainero, Ramón, *Mitología céltica*, Tres Cantos, 2000.

Europa central y oriental

Afanas'ev, A.N., *Cuentos populares rusos*, Barcelona, 2003.

Jakobson, Roman, "Slavic Mythology", en M. Leach y J. Fried (eds.), *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, vol. 2, Nueva York, 1949-1950.

Riordan, James, *Tales from Central Russia*, Harmondsworth, 1976.

Varios Autores, *Textos mitológicos de las Eddas*, Madrid, 1987.

Warner, Elizabeth, *Héroes, monstruos y otros mundos de la mitología rusa*, Madrid, 1989.

Europa del norte

Auden, W.H. y P.B. Taylor, *Norse Poems*, Londres, 1981.

Branston, Brian, *Mitología vikinga*, Barcelona, 1996.

Faulkes, Anthony, *Snorri Sturluson: Edda*, Londres, 1987.

Lecouteux, Claude, *Pequeño diccionario de mitología germánica*, Palma de Mallorca, 1996.

Nieder, Heinrich, *Mitología nórdica*, Barcelona, 1997.

Saintine, X.B., *Mitología del Rin*, Barcelona, 1988.

Simek, Rodolf, *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge, 1993.

Siberia y el Ártico

Dioszegi, V. y M. Hoppal (eds.), *Shamanism in Siberia*, Budapest, 1978.

Kleivan, I. y B. Sonne, *Eskimos: Greenland and Canada*, Leiden, 1985.

Lowenstein, T., *The Things That Were Said of Them: Shaman Stories and Oral Histories of the Tikigaq People*, Berkeley, 1992.

Merkur, D., *Powers Which We Do Not Know: the Gods and Spirits of the Inuit Moscow*, Idaho, 1991.

Vitebsky, Piers, *El chamán: rituales, visiones y curaciones desde el Amazonas hasta Siberia*, Barcelona, 1996.

India y Sri Lanka

Ávila, Susana, *Mitología de la India*, Madrid, 1999.

Jones, John Garrett, *Tales and Teachings of the Buddha*, Londres, 1979.

Rajan, Balachandra, *La Danza de Krishna*, Barcelona, 1967.

Téllez González, Miguel, *Mitología hindú*, Pozuelo de Alarcón, 2002.

Valmiki, *El Ramayana*, Barcelona, 1984.

Wilkins, W.J., *Mitología hindú, védica y puránica*, Barcelona, 1987.

Tíbet y Mongolia

Altangerel, D., *How Did the Great Bear Originate? Folktales from Mongolia*, Ulan Bator, 1988.

Berger, Patricia y Terese Tse Bartholomew, *Mongolia: The Legacy of Chinggis Khan*, Londres, 1995.

Eliade, Mircea, *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, Madrid, 2001.

Heissig, Walther, *The Religions of Mongolia*, Berkeley, 1980.

Norbu, Namkhai, *The Necklace of Gzi: A Cultural History of Tibet*, Dharamsala, 1981.

Snellgrove, David, *Indo-Tibetan Buddhism*, Londres, 1987.

Stein, R.A., *Tibetan Civilisation*, Londres, 1972.

Tucci, Giuseppe, *The Religions of Tibet*, Londres, 1980.

Willis, Michael, *El Tíbet, vida, mitología y arte*, Madrid, 2000.

China

Ayala, R.R., *Mitología china*, Barcelona, 1999.

Musas
En la mitología griega, las nueve hijas del dios Zeus, cada una de las cuales inspira una forma de expresión artística humana.

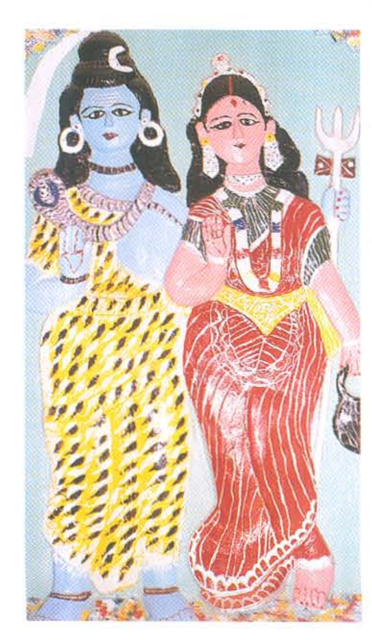
Narrativa mítica
Los cuentos y las historias eran los medios de transmisión de los mitos, de mantenerlos vivos a través de la palabra, la escritura o las canciones.

Neolítico
Parte final de la Edad de Piedra, marcada por el desarrollo de la agricultura y del aclareo de los bosques, hacia 8000-3000 a.C.

Ninfas acuáticas
Algunas culturas creían que en las aguas –fuerza generadora y destructora– vivían criaturas femeninas, a las que intentaban complacer.

Paganismo
A partir del siglo XIV, los que seguían una religión distinta al cristianismo se denominaron paganos, una condición que se asociaba a la superstición y a la brujería.

Parentesco
Relaciones humanas basadas en la sangre o en el matrimonio, en forma de familias, clanes o tribus; suelen tener normas, costumbres y tabúes estrictos.



Pastoralismo
Creencia o ideología en el poder e importancia de la tierra, y cuyas historias incluían al hombre y el medio natural.

Peregrinaje
Viaje devocional a un lugar sagrado o santuario, asociado con las principales religiones.

Prehistórico
Dícese del periodo que va desde el inicio de la vida en la Tierra, hace unos 3.500 millones de años, hasta aproximadamente el año 3500 a.C., cuando el ser humano comenzó a conservar registros escritos.

Primigenio
Se refiere al periodo original del mundo, en términos míticos es quizás el periodo tras la creación y antes de la fundación.

Profecía
A veces es considerada como un don por el cual un adivino, profeta o visionario puede predecir el futuro, ya sea de forma mágica o mediante visiones.

Reencarnación
Según la variante cultural, una parte del alma o toda ella se separa del cuerpo tras la muerte y vuelve a entrar en el cuerpo de un recién nacido.

Relaciones simbólicas
Aquellas relaciones que incluyen aspectos importantes de la vida de una cultura, como el alimento, el agua y los animales, en sus mitos y culto.

Renacimiento
Movimiento intelectual y artístico en Europa entre los siglos XIV y XVII, que puso fin a la Edad Media y valoraba la ciencia y la exploración.

Resurrección
Los mitos de renacimiento fueron muy numerosos en el mundo antiguo y solían estar representados por serpientes que eran capaces de mudar su piel.

Rituales
Ceremonias religiosas con ciertos esquemas establecidos –conjuros, danzas, cantos– que marcan acontecimientos especiales, como iniciaciones, nacimientos o muertes.

Sabios
Hombres de gran sabiduría encargados de educar y aconsejar; a veces predecían el futuro y fueron muy venerados por su sociedad.

Sacrificio y ofrenda
Los pueblos antiguos creían que los sacrificios, humanos o animales, o las ofrendas votivas aplacaban a los dioses.

Sagas
Narrativa en prosa tradicional escandinava referida a reyes, familias y aventuras. Forman parte de la tradición oral pero fueron escritas en el siglo XI.

Sánscrito
Idioma clásico sagrado del hinduismo, la lengua de la ley, la medicina y las historias épicas; ha influido en muchas lenguas indoeuropeas.

Santuario
Lugar religioso de culto caracterizado básicamente por estatuas, rocas, edificios, cruces o regalos para la deidad.

Semítico
Dícese de los pueblos de las antiguas culturas de Oriente Medio, que hablaban lenguas semíticas y creadores del islam, judaísmo y cristianismo.

Ser supremo
Muchas culturas creen en un ser que da la vida y que personifica la fuerza vital que anima el mundo humano y animal.

Símbolo fálico
En las sociedades patriarcales, se adoraba la fertilidad masculina mediante formas que representaban o simbolizaban el pene.

Sintoísmo
Antigua religión japonesa que combina la unicidad con las fuerzas misteriosas de la naturaleza, así como devoción a los descendientes reales de la diosa del sol.

Sistemas ecogeográficos
La ubicación geográfica, el clima, el entorno y los recursos de los pueblos suelen repercutir en sus mitos y creencias.

Sociedades matriarcales
Algunas culturas conocidas por su culto a diosas y a la fecundidad femenina en vez del falocentrismo.

Tabúes
Prohibiciones sociales y religiosas o limitaciones de ciertos comportamientos, como el incesto, o mal uso de los objetos sagrados.

Teriomórfico
Cuando un dios o deidad adopta la forma de un animal y puede ser representado en tallas o pinturas.

Tótem
Animal, vegetal u objeto tallado que representa las entidades objeto de culto de un clan o de un individuo.

Tradiciones orales
Las culturas que carecen de tradición escrita cuentan con mitos que pasan de una generación a otra a través de los bardos, ancianos, chamanes o narradores.

Trance
Los chamanes de ciertas culturas experimentan estados alucinatorios inducidos por drogas para conversar con los dioses o los espíritus.

Vampiros
Criaturas míticas y malvadas de la cultura eslava y europea oriental que, aunque se suponían muertas, eran capaces de tomar vida y convertir a otros en seres semejantes a ellos.



GLOSARIO

Alegoría
Descripción de una cosa en función de otra para así transmitir una lección moral o práctica.

Animismo
Creencia religiosa de pueblos que viven en contacto con la naturaleza que atribuye alma a todo lo que se mueve, incluso a seres inorgánicos como palos, árboles, piedras y otros elementos.

Antropología
Disciplina académica surgida tras las teorías de Darwin y encaminada a estudiar la evolución humana, las diferencias en los tipos de vida, las culturas y las sociedades de todo el mundo.

Antropomorfismo
Atribución de características o rasgos humanos a animales, objetos inanimados o deidades.

Ario
Idioma que supuestamente hablaban los pueblos antiguos que vivían entre Asia central y Europa y que dio lugar a las lenguas indoeuropeas.

Autóctono
Relativo a los pueblos nativos o aborígenes; sugiere unas relaciones estrechas con la tierra, seguramente a un nivel espiritual.

Babilonia
Antigua civilización en el río Éufrates, hoy Iraq, y cuna de los famosos Jardines Colgantes.

Bardo
En las culturas celtas y del este de Europa, el bardo era un narrador que transmitía los mitos y las leyendas de una generación a otra.

Bizancio
Antigua ciudad griega, la capital del Imperio Bizantino en el Mediterráneo, con una arquitectura típica y arte religioso ortodoxo.

Brujería
Prácticas mágicas con el fin de controlar las fuerzas de la naturaleza por medios sobrenaturales, tal vez como parte de los rituales religiosos.

Budismo
Religión oriental que acata las enseñanzas de Buda, siglo VI a.C. Se basa en la destrucción de los deseos perecederos, y por tanto, la infelicidad, mediante prácticas virtuosas.

Cabezas
Para algunas culturas, el alma estaba en la cabeza, y los enemigos eran decapitados para poseer su alma.

Calderos
Con frecuencia mágicos, los calderos se veían como receptáculos para devolver la vida, fuentes de sabiduría, de visiones y, en su forma más sublime, el Santo Grial.

Chamán
Sacerdote antiguo, supuestamente perteneciente al mundo material y espiritual y con poderes sobrenaturales de curación y transformación.

Chamanismo
Forma más antigua de religión organizada, creencia en el poder de los chamanes que hacen de intermediarios entre el mundo humano y el espiritual.

Ciclo de vida
Ciclo formado por el nacimiento, la muerte y la vida eterna o reencarnación, según cada religión o creencia.

Clanes
Agrupaciones sociales basadas en el parentesco y que, en teoría, descienden de un único antepasado, a veces representado como espíritu.

Confucionismo
Creencias y prácticas chinas basadas en las enseñanzas de Confucio, que incluyen a dioses de la naturaleza, antepasados imperiales y el equilibrio del yin y yang.

Conjuro
En los rituales mágicos o religiosos, ciertas palabras o sonidos que se repiten por lo general por un grupo, a veces para realizar un hechizo.

Cristianismo
Religión mundial derivada de las enseñanzas de Jesucristo, hijo de Dios, que descendió a la Tierra, sufrió persecución por sus enseñanzas y fue crucificado, antes de resucitar de entre los muertos y ascender al cielo.

Cuerpos solares
Estrellas y planetas que eran considerados dioses y que forman parte de muchos mitos de creación o fundación.

Culto a los antepasados
Deificación de los antepasados y designación de un antepasado común que cuida de su progenie.

Cultos religiosos
Muchas culturas antiguas adoraban a numerosos dioses, pero las que seguían a uno de ellos o a un dios antepasado recibieron el nombre de cultos monogámicos religiosos.

Degeneración
Se produce cuando los mitos se ven expuestos a las diferentes religiones del mundo y se desvirtúa su versión original.

Deidades astrales
Para explicar el origen de los cuerpos celestes, se pensaba que ciertas personas o deidades se habían convertido en la Luna, las estrellas o el Sol.

Diosa madre
Algunas culturas antiguas incluyeron a las diosas en su cosmología general, siendo la diosa madre la Tierra y dios padre el Cielo.

Dioses de la fertilidad
Muchas culturas primitivas eran falocéntricas, se interesaban mucho por los poderes reproductores y creían que ciertas deidades controlaban la fecundidad.

Dravídicos
Pueblos no indoeuropeos del sur de India y Sri Lanka con unos 20 idiomas y una historia literaria de 2.000 años.

Druidismo
Religión pagana precristiana de los celtas. Los sacerdotes o druidas eran miembros cultos, versados en arte y con una posición destacada en la jerarquía social.

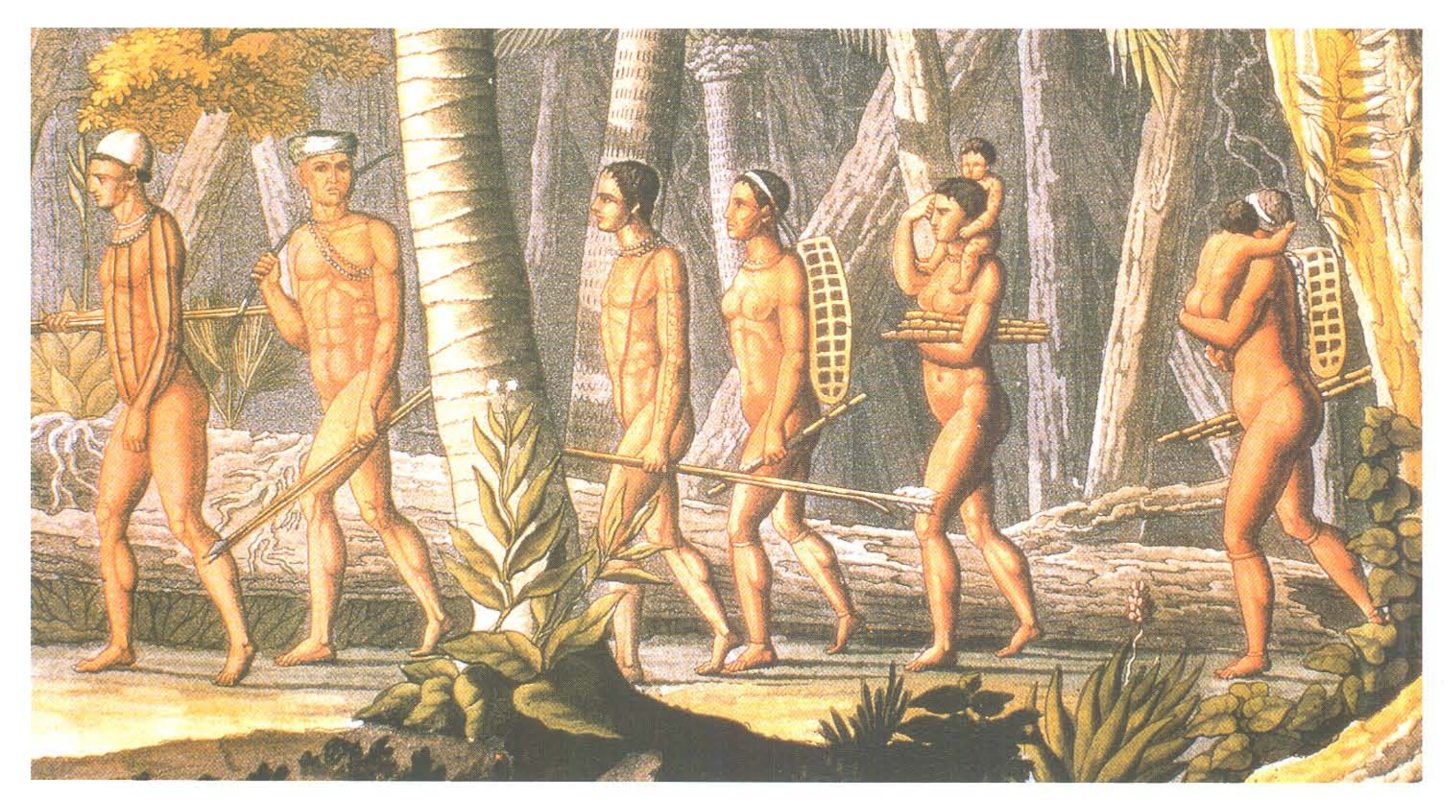
Dualismo
Nombre aplicado a las doctrinas religiosas o filosóficas que explican el universo por la acción combinada de dos principios irreductibles.

Edad de Piedra
Periodo más antiguo de la cultura humana, caracterizado por el uso de utensilios de piedra y que abarca el Paleolítico, el Mesolítico y el Neolítico.

Edad del Bronce
Periodo entre el 3000-2000 a.C. aproximadamente, cuando el hombre comenzó a usar tecnología basada en aleaciones de cobre.

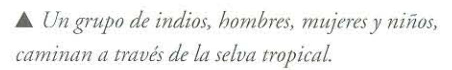
Época glaciar
Periodo de glaciación a gran escala; en la historia de la Tierra han tenido lugar hasta 20, la última ocurrió hace unos 20.000 años.

Escarabeo
Los escarabajos, insectos trabajadores que suelen tener colores bri-



EL MITO Y EL MUNDO FÍSICO

EN LAS CULTURAS de las selvas lluviosas tropicales, las diversas tribus relacionan su propio significado con el mundo físico. Los tukano del noroeste de la Amazonia consideran el relámpago como el resultado del lanzamiento por parte del chamán de cristales mágicos de cuarzo a un enemigo: el mismo cuarzo es visto como "luz sólida" y la esencia de la virilidad masculina. Las superficies reflectoras de los lagos son fronteras entre el mundo natural y sobrenatural, los ríos son cordones umbilicales y los rápidos son las moradas de los espíritus de los peces. También los animales simbolizan


▲ *Un grupo de indios, hombres, mujeres y niños, caminan a través de la selva tropical.*

cualidades diferentes: el rugido del jaguar anuncia las lluvias, sus ojos brillantes y su pelaje representan el sol, y los aguiluchos, carroñeros, ayudan al chamán a curar enfermedades devorando los agentes malignos de las mismas. Para los pueblos amazónicos, el cielo, la tierra y el mar forman un todo integrado, tanto espiritual como materialmente. La tierra está unida al mar por el intercambio de las cuentas de concha, se comercia con la sal como esencia en polvo de la fertilidad masculina, y diversos minerales encarnan identidades sociales, de género y espirituales. Los cuerpos celestes están también ligados a los ritmos de la naturaleza a través de su aspecto y de sus alimentos estacionales. La Vía Láctea es un sendero cristalino de visiones alucinógenas experimentadas por el chamán en trance, mientras que las estrellas fugaces, cometas y eclipses son imágenes celestes de temas terrenos como la discordia, la guerra y el nacimiento.


◀ *Espectacular vista aérea de la selva tropical, mostrando el manto vegetal de los árboles, sólo interrumpido por el curso ondulado del gran río.*

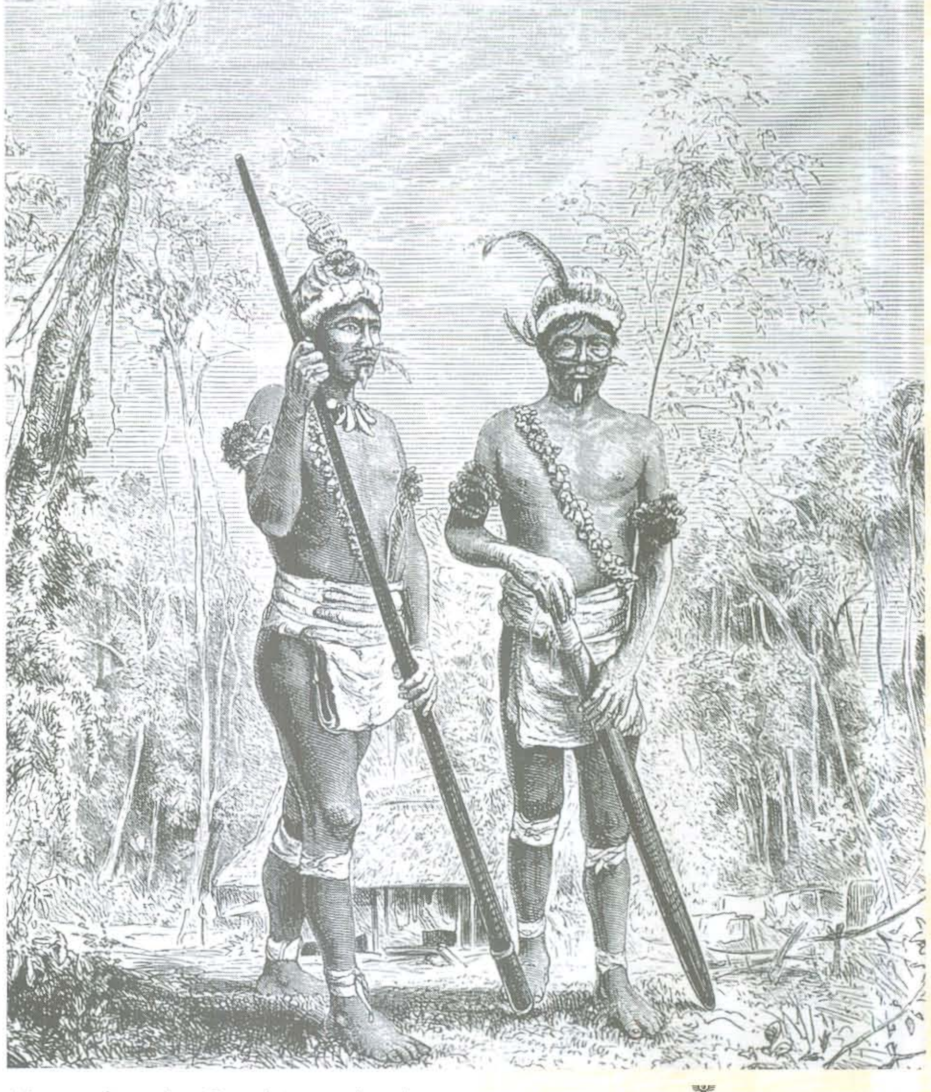
ESPÍRITUS Y ARTE

DURANTE EL TRANCE INDUCIDO por drogas se le aparecen al chamán imágenes y dibujos sobrenaturales. Unos narcóticos potentes, como la *ayahuasca*, crean visiones vívidas, multicolores, en las que las formas naturales pueden ser recombinadas, ampliadas o reducidas. Muchas se consideran sagradas. Imbuidos de poder protector, estos dibujos se pintan en casas comunales, se aplican sobre la piel durante las fiestas rituales y se usan como base para la fabricación y decoración de cestas, telas y cerámica. Estos dibujos son representaciones simbólicas de hechos mitológicos y héroes culturales, y vinculan los objetos y la arquitectura de la vida de cada día con el reino sagrado de los antepasados.

CREACIÓN AMAZÓNICA

ENTRE LOS DESANA DE LA AMAZONIA colombiana, la creación tiene lugar cuando un Sol Creador invisible e inescrutable hace explotar luz amarilla en el vacío. El Padre Sol, Pagë Abé, se pone a crear el mundo natural en todos sus detalles: animales, plantas y bosques, cada uno de ellos con su propia identidad, hábitos y lugares. El Sol establece los principios de existencia, dispersa el resplandor y la comprensión como si fuera un semen solar por todo el universo. Luego delega su creatividad a una serie de seres sobrenaturales, maestros de reinos individuales, como el cielo, ríos y reino animal.

En la cosmogonía de los desana, algunas mujeres, como la hija de Pez Aracú, llevan a cabo actos de creación transformativa. Estos héroes culturales tienen la responsabilidad de inventar muchos de los detalles de la existencia y la vida cultural: la forma y colores de los animales, las técnicas de la caza, la producción de comida y los dominios simbólicos del ritual y el arte. El Sol adopta ahora dos formas. De día reside en el cielo, ofreciendo calor, luz y fertilidad para la vida que él y sus ayudantes han creado. En la tierra es el jaguar protector sobrenatural. El Sol encarga luego a otro ser sobrenatural, Pamurí-mahsë, que transporte a los primeros hombres a la tierra en una gran canoa.





▲ *Indios amazónicos de Brasil.*

◀ *Estatua de oro que supuestamente representa a un ser sobrenatural o un chamán.*

LA MUJER CHAMANA CREA EL MUNDO

EN LA MITOLOGÍA de los barasana de la Amazonia colombiana, Romi Kumu era la "Mujer chamana" que dio forma al mundo.

Era una virgen que cambió su piel con la ayuda de una cera de abeja mágica contenida en una calabaza, lo que le permitía ser joven y hermosa por la mañana y vieja y fea por la noche. Madre del cielo, abuela de todos los hombres, la orina de la Mujer chamana es la lluvia y mantiene el fuego en su vagina. En un principio, el mundo no era más que roca desnuda y Romi Kumu reunió algo de arcilla para hacer una plancha y poder hacer pan de mandioca. Puso tres

Sudamérica amazónica

INTRODUCCIÓN

LAS TIERRAS BAJAS TROPICALES DE LA ZONA AMAZÓNICA nunca alcanzaron el nivel cultural de los Andes. Aunque no había grandes ciudades ni imperios que pudieran compararse a las culturas de chavín, mochica o inca, algunas zonas de la Amazonia estaban muy densamente pobladas en tiempos prehistóricos. Hacia el 2000 a.C., la alfarería estaba bien extendida, y entre el 400 y el 1300 d.C., en la isla de Marajó, en la desembocadura del Amazonas, se desarrolló una sofisticada cultura. Esta gente cultivaba maíz y mandioca, construía grandes casas-montículo y elaboraba urnas funerarias antropomórficas muy coloridas cuyas formas femeninas sugerían la importancia de la mujeres en la vida cotidiana y en la mitología.

No obstante, poco se sabe sobre la prehistoria de las tierras bajas. Se tiene más información sobre la enorme variedad de sociedades amerindias a pequeña escala que ocupaban la región cuando llegaron los europeos. Desde el Amazonas y el Orinoco hasta las praderas del Mato Grosso, vivían grupos de amerindios que se dedicaban a la caza, la recolección y la horticultura en entornos diversos. La lengua, las costumbres, la religión, el arte y las casas variaban, pero todos ellos compartían una visión básica amerindia de un mundo animado por espíritus y controlado por los antepasados. En estas sociedades, solía haber poco espacio para una jerarquía social elaborada. Mandaban los jefes y los chamanes en lugar de los emperadores.

EL MAESTRO DE LOS ANIMALES

UNA FIGURA RECURRENTE en la mitología amazónica es el "Maestro de los animales". Creados en tiempos primordiales, estos seres sobrenaturales eran responsables de la fertilidad del reino animal y debían ser apaciguados por el chamán para que la caza fuera exitosa. Cada animal tenía un maestro, que solía ser el miembro más grande de su especie. El jaguar pintado, el depredador de mayor tamaño de las tierras bajas, solía ser el maestro de todas las especies animales. Los jaguares devoran a todos los otros animales pero no son atacados por ninguno, por ello son el prototipo natural de guardián todopoderoso de los espíritus animales.

MUNDOS MÍTICOS DEL AMAZONAS

LOS PUEBLOS AMERINDIOS de las zonas bajas suelen ser descritos como técnicamente inferiores a las grandes civilizaciones precolombinas de los Andes. No obstante, sus sociedades, rituales y creencias religiosas muestran una espiritualidad e imaginación mítica que recuerda los logros intelectuales más sofisticados de los incas y sus predecesores. En muchos aspectos, la diversidad de pueblos amazónicos vive en un mundo de mito y magia y existe una unidad subyacente en los mitos locales. Grupos diferentes comparten problemas comunes que son tratados con una lógica también común. Poseen además un conocimiento muy profundo de plantas y animales, del clima, y una creencia permanente en los poderes transformadores del chamán. Creado en un tiempo mítico, el universo amerindio puede ser duplicado en el diseño de una casa y en la forma del cuerpo humano. Es gobernado por espíritus poderosos cuyas acciones caprichosas sólo se ven amortiguadas cuando el chamán se enfrenta a ellos en trance, en forma de pájaro o jaguar espiritual. El chamán suele ser la figura más importante de la sociedad. Como conservador de las tradiciones míticas de la tribu, sabe más mitos que cualquier otro, y es capaz de interpretarlos de manera más expresiva. En manos de los chamanes, los mitos son herramientas y armas poderosas, pues con ellos habla a los antepasados y llega a explicar cualquier aspecto de la vida y la muerte.



▶ *Diadema de plata que formaba parte de un tocado muy elaborado usado por caciques y chamanes.*

EL DORADO, ORO Y MITO

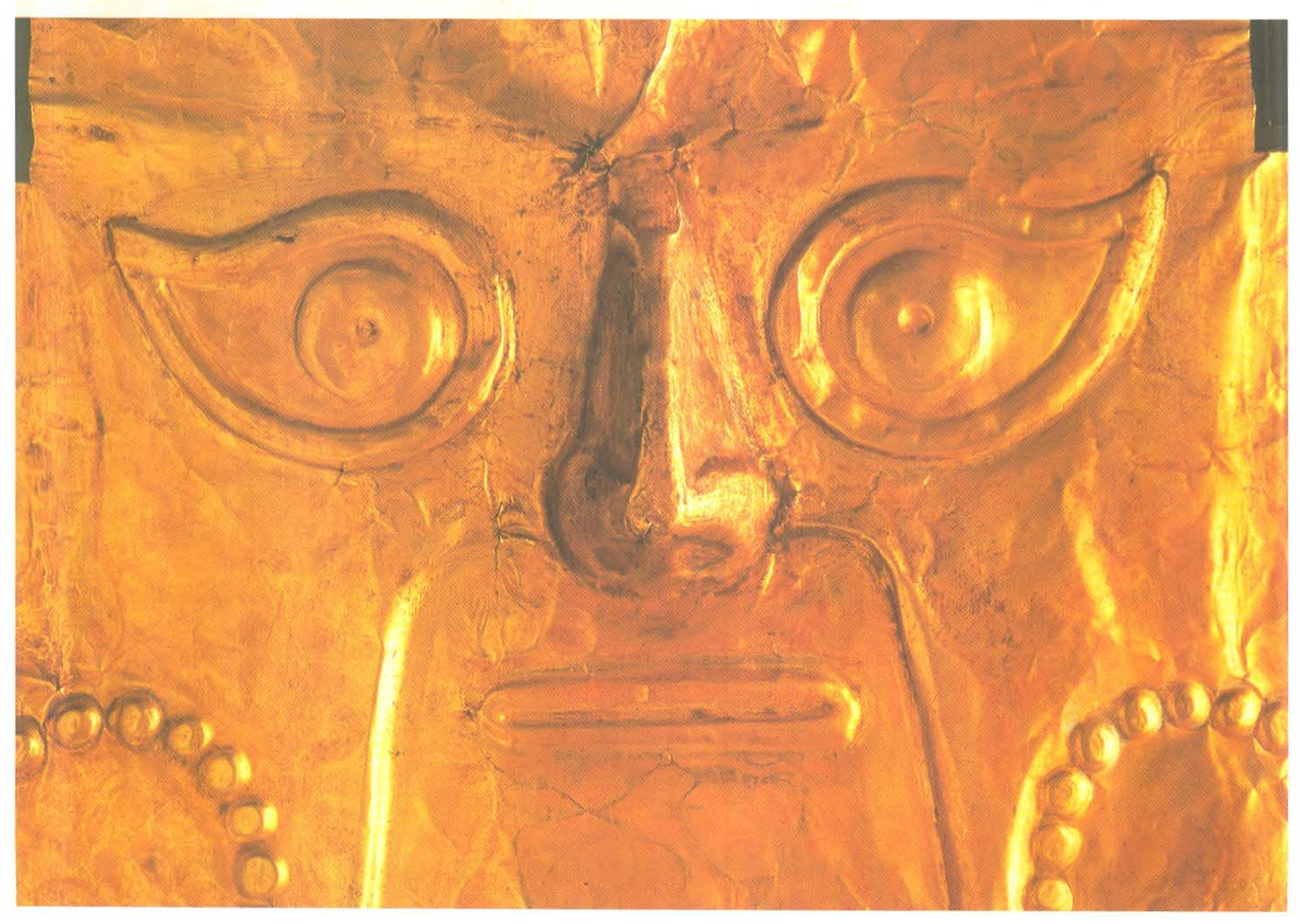
UNA DE LAS HISTORIAS más duraderas de la mitología sudamericana es la leyenda de El Dorado. Originaria de los Andes de Colombia, de la zona de los pueblos muisca (chibcha), el mito está basado en una realidad histórica.

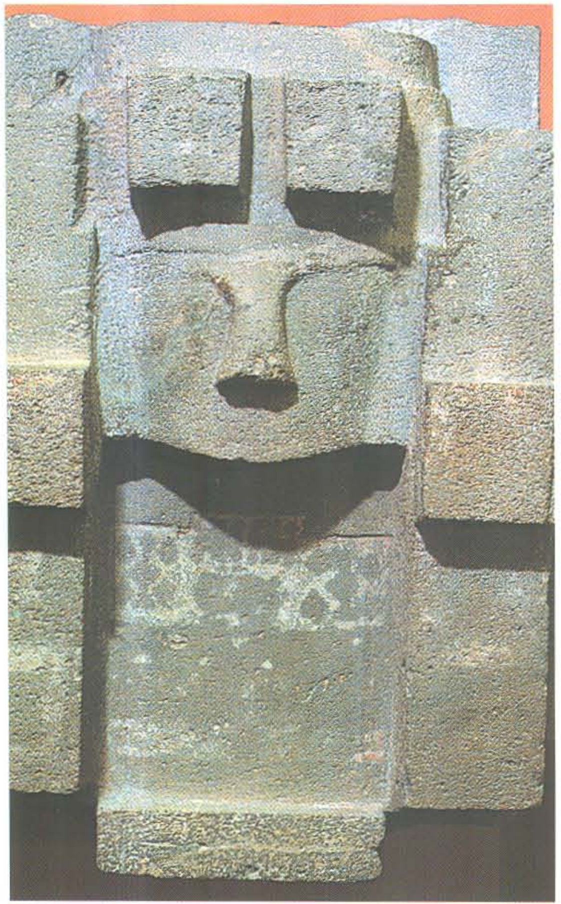
Los rituales chibcha, que dieron lugar a las fantasías europeas, tuvieron lugar originalmente en el lago colombiano conocido como Guatavita, en una ceremonia que se celebraba con motivo del acceso al poder de un nuevo jefe. Tras un periodo de reclusión en una caverna, el jefe realizaba un peregrinaje al lago para hacer ofrendas a la deidad. Al llegar a la costa del lago, el futuro cacique se desgarraba la ropa, untaba su cuerpo con resina pegajosa sobre la que se soplaba una capa resplandeciente de polvo de oro. Acompañado por cuatro de sus jefes subalternos, todos adornados con joyería de oro, el cacique entraba en el lago sobre una balsa, también muy engalanado, y con cuatro calderos en los que se quemaba incienso sagrado. Mientras se alejaban, los que estaban en la orilla tocaban flautas, trompetas y cantaban. Cuando la balsa llegaba al centro del lago, se hacía el silencio, y el nuevo jefe tiraba su oro al lago, al igual que sus compañeros. Al volver a la costa, era recibido como nuevo cacique.

IMÁGENES DORADAS

EN TODOS LOS ANDES, el poder sobrenatural del oro quedaba cautivo en las imágenes sagradas. Los principales artífices solían ser chamanes, pues la orfebrería del oro en los Andes no sólo requería de una gran maestría técnica, sino que era considerada como una transformación mágica de brillante espiritualidad en materia sólida. Las máscaras de muerte de oro y los cuchillos *tumi* de los chimú, así como la asombrosa joyería funeraria de las tumbas moche, ofrecen un pequeño ejemplo de los esplendores perdidos de Cuzco. Para los incas, el oro era "el sudor del Sol", la plata "las lágrimas de la Luna". En el templo-jardín del dios del Sol, Inti, toda la vida conocida se modelaba en oro y plata, prototipos simbólicos del mundo natural y espiritual.

◀ *Una estatuilla "Venus" de oro.*
▼ *Máscara de oro de una momia.*





◄ *El dios de la lluvia, Viracocha, una deidad creadora que supuestamente creó el sol y la luna.*

HUACAS

EN TODOS LOS ANDES se da gran importancia religiosa a lugares sagrados, es decir, espacios físicos dotados de significado mítico y poder sobrenatural, conocidos como *huacas*. Pueden ser manantiales, lagos, ríos, rocas, cuevas y montañas, tumbas de antepasados o pueblos abandonados. Las apachetas, pilas de piedras pequeñas estratégicamente colocadas en senderos o cruces, son un buen ejemplo. En ellos, los viajeros pueden añadir una piedra, ofrecer hojas de coca o verter *chicha* (cerveza de maíz) como ofrenda a los dioses locales antes de continuar el camino. Esta antigua tradición vincula a la gente y sus mitos con un paisaje animado espiritualmente.

► *Los seres mitológicos eran usados para decorar trajes y joyas. Este tocado de plata muestra un guerrero flanqueado por dos dragones.*

EXPRESIONES DEL MITO ANDINO

PARA LOS PUEBLOS ANDINOS, el mundo físico estaba unido al social a través del mito. Se realizaban peregrinaciones a montañas sagradas y campos nevados, como si fueran antepasados capaces de dar buena suerte y fertilidad si eran tratados con respeto. En la época inca se reinterpretaron las tradiciones antiguas. Donde antes se veneraban antepasados del pueblo, los mitos y ritos locales pasaron a formar parte del nuevo orden inca y se comenzaron a adorar las momias de sus emperadores. Las mujeres adquirieron nuevos roles con la creación de las *Acllas* o "mujeres elegidas", que servían a la familia real y en el culto del dios sol Inti, patrón mítico de la realeza.

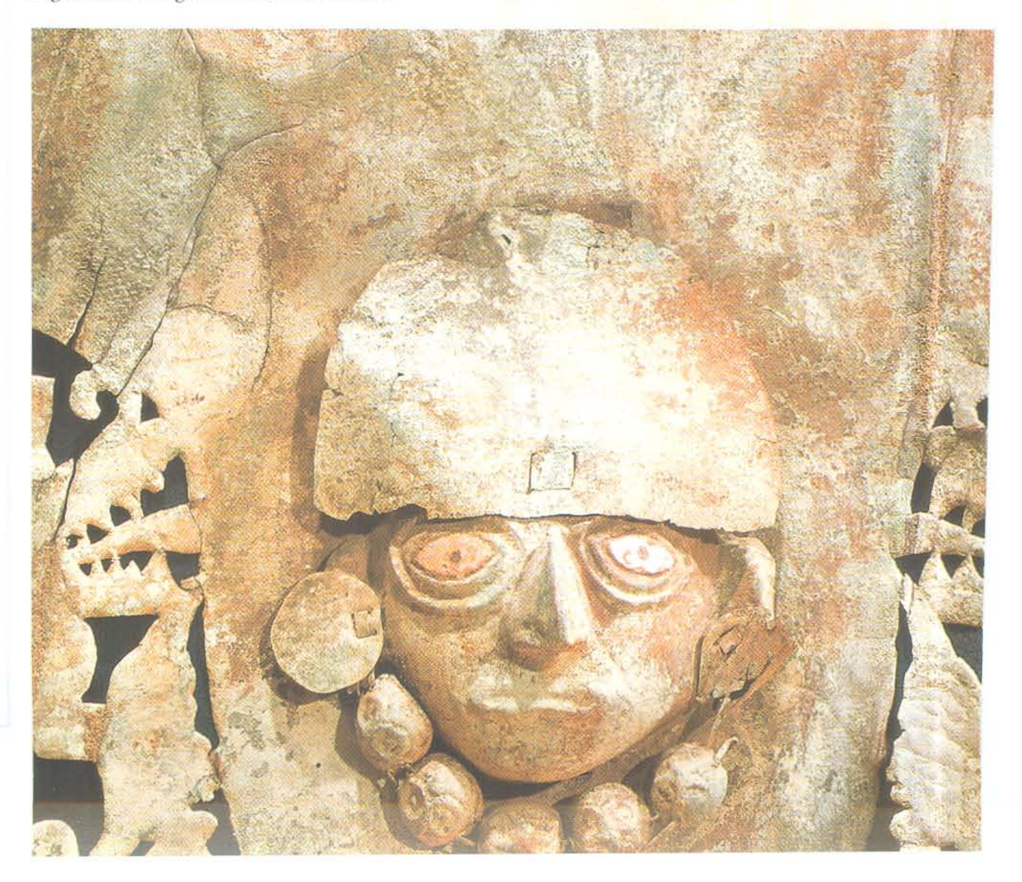
Las ideas antiguas se manipularon para crear el sistema *ceque*, una serie de "líneas" rectas que irradiaban desde el templo del Sol de Coricancha en Cuzco. Cada línea *ceque* tenía *huacas* sagradas distribuidas en toda su longitud, organizando el espacio geográfico y simbólico inca, y asociadas con líneas de parentesco real, sistemas de caminos y las cuerdas anudadas llamadas *quipu*, en las que se guardaban registros administrativos.

Aunque los sacrificios de llamas, cobayas y las ofrendas de coca eran tradiciones milenarias, los incas consideraban los sacrificios infantiles, *capaochas*, como los regalos más valiosos a los dioses. Traídos a Cuzco desde todos los rincones del Imperio, intervenían en rituales estatales antes de volver a casa, capaces de renovar simbólicamente los vínculos imperiales a través del sacrificio.

NIÑOS DEL SOL

SEGÚN EL CRONISTA INCA Garcilaso de la Vega, un relato mítico del mundo andino dice así: en tiempos antiguos, el lugar estaba lleno de montañas y la gente que poblaba la tierra vivía como bestias salvajes. No tenían religión, orden social, compartían las mujeres y no había casas ni ciudades. Habitaban las grutas o hendiduras en grupos de dos o tres, no llevaban ropa y no sabían hacer lana o algodón.

Los individuos que querían cubrir su cuerpo lo hacían con hojas y pieles animales. En lugar de cultivar la tierra, comían carne humana, plantas silvestres y raíces.



Sudamérica andina

INTRODUCCIÓN

EN SUDAMÉRICA, LOS ANDES CENTRALES de los actuales Perú y Bolivia fueron la cuna de las grandes civilizaciones precolombinas. Desde antes de 1000 a.C. hasta la conquista española en el año 1532, diversas culturas florecieron en esta región de paisajes contrastados. La geografía estimuló el desarrollo cultural. La proximidad de tres ambientes distintos –montañas altas, costa pacífica y selvas lluviosas amazónicas– fomentaron la especialización artesanal y facilitaron el comercio.

Aunque en ningún momento existió la unidad subyacente en religión y mito típica de Mesoamérica, las civilizaciones andinas compartieron muchos rasgos culturales a lo largo de 3.000 años, entre ellos un mundo natural animado por espíritus y antepasados, peregrinaciones, sacrificios humanos y representación artística de ideas religiosas y mitológicas en oro, plata, textiles y cerámica.

No obstante, ninguna civilización andina desarrolló un sistema de escritura y, por ello, la transmisión de las ideas y creencias fue oral. Chavín (800-200 a.C.) fue la primera civilización importante de la zona y creó un estilo artístico con jaguares feroces y águilas decorando la arquitectura, cerámica y orfebrería. Estos rasgos, junto con los templos de piedra y los tejidos elaborados, fueron los elementos típicos de todas las culturas andinas posteriores, desde las de mochica y nazca, a los imperios de tiahuanaco, huari e inca.

LA NATURALEZA DE LA MITOLOGÍA ANDINA

LA MITOLOGÍA ANDINA se interesaba por los orígenes, los antepasados y la fertilidad, y estaba influida por los intensos paisajes de la región. A pesar de las diferencias locales, los mitos tendían a centrarse en dioses y hechos que simbolizaban la vida en una región volcánica, estremecida por terremotos y dominada por unas cumbres nevadas que producían un clima local muy extremo.

En toda la zona andina, los mitos incorporaron el paisaje y el clima, explicando cómo los antepasados fundadores habían surgido de cuevas o lagos, cómo las rocas se convirtieron en personas y viceversa, y cómo los dioses dieron a los hombres el orden social. También explican la forma de mantener el orden a través de sacrificios, rituales y peregrinaciones.

Al igual que ocurre en Mesoamérica, los mitos andinos sirvieron para legitimar la elite gobernante creando genealogías hasta tiempos primigenios, estableciendo de esta manera un estatus divino de reyes y emperadores, y mezclando el mundo natural con el social.

La mitología andina ofrecía un marco para vivir y un estatuto sagrado a la identidad étnica. Para las civilizaciones imperiales, la mitología era parte integral de la ideología de la expansión militar y un sistema para integrar los rituales de la sociedad y el imperio con la religión estatal y las obligaciones sociales.

DIOSES DE LOS ANDES

EL MUNDO ANDINO, sobre todo el panteón inca, estaba dominado por poderosos dioses celestes que moraban en las cimas nevadas de los montes. Ellos enviaban la lluvia, el granizo, los rayos y las sequías para afligir a la tierra y para evitar estos desastres había que apaciguarlos.

Entre los incas, las deidades más poderosas eran Inti, el dios Sol, antepasado divino de la realeza inca, representado como un disco dorado rodeado de rayos. Mama Kilya, su esposa, era la diosa Luna, encargada de regular el calendario ritual inca. Ilyap'a, dios del trueno, enviaba las lluvias rompiendo una gran jarra de agua celestial.



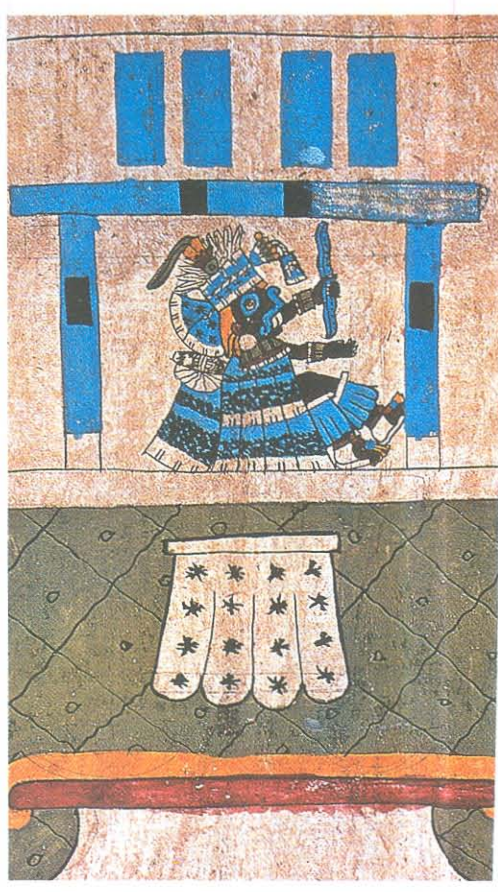
▼ *Pájaro de oro, seguramente de origen sobrenatural, de significado mitológico.*

▶ *Estatua de terracota de la diosa del nacimiento durante un parto.*



DIOSES DE LA NATURALEZA

LA RELIGIÓN MESOAMERICANA estaba dominada por los dioses de la lluvia, el agua y la fertilidad, cuyo culto solía estar centrado en los sacrificios de corazón y sangre humanos. Chac era el dios maya de la lluvia y los rayos, identificado por sus bigotes y escamas de siluro y su nariz ganchuda. La deidad mexica Tlaloc vertió las lluvias de cuatro grandes jarras, una para cada dirección sagrada. Las lágrimas de los niños mexica a él sacrificados fueron un augurio de la inminente llegada de las lluvias. La consorte de Tlaloc, Chalchiutlicue, "La de la falda de jade", un nombre que alude a un cuerpo brillante de agua, provocaba huracanes y tornados. También ella se asociaba con la fertilidad a través de la "rotura de las aguas" que precede el parto.



CIELOS SAGRADOS DE MESOAMÉRICA

MUCHOS MITOS DE MESOAMÉRICA incorporaron información astronómica al unir la tierra y el cielo en un gran esquema cósmico.

La astronomía mesoamericana no era una ciencia en el sentido occidental del término. Se usaba un conocimiento detallado de los movimientos de los cuerpos celestes, obtenido por los sacerdotes-astrónomos, con el objeto de calcular las alineaciones de los templos, los momentos de las guerras y los sacrificios, y el ascenso al poder de un nuevo gobernante.

En Mesoamérica, la tierra era sagrada, y el cielo, el reino intocable de dioses y espíritus, cuyo poder llegaba incluso a afectar la vida de todos los que poblaban la tierra. El saber astronómico estaba filtrado por el astrológico. De esta forma, los mexicas convirtieron el sol y la luna en los dioses Huitzilopochtli y Coyolxauhqui en Coatepetl, y los maya quichés vieron el alba de la vida como el planeta Venus anunciando la primera salida del sol.

Entre los mayas clásicos, cuando un jefe divino moría, debía ser preparado para vencer a los dioses en combate y de esta manera renacer como cuerpo celeste. En Palenque, los acontecimientos dinásticos se hacían coincidir con las observaciones de Júpiter y se usaban los periodos de la luna y Venus para calcular calendarios con fines sagrados y seculares.

◄ *Este dios del sol barbudo decoraba la parte frontal de un incensario muy elaborado.*

▲ *Tlaloc, dios de la lluvia, en su templo de la montaña.*

EL GRAN TEMPLO

LOS MEXICAS EXPRESARON su destino imperial construyendo el gran templo de Tenochtitlán, en lo que hoy es ciudad de México. Todos los templos mesoamericanos eran casas de la divinidad, *teocalli*, y encarnaban la esencia cósmica del pueblo de dios. El Hueteocalli, o Gran Templo, de los mexicas, era una pirámide doble dedicada a Huitzilopochtli y a Tlaloc, por lo que materializaba mitos de ambas deidades. Reconstruido y ampliado por sucesivos emperadores, el Gran Templo fue una recreación simbólica de Coatepetl, y los sacrificios humanos que allí tuvieron lugar repitieron la victoria sangrienta de Huitzilopochtli sobre Coyolxauhqui. La presencia del santuario y de las ofrendas a Tlaloc sugieren que el templo era también concebido como una gran montaña cósmica que simbolizaba el agua y la fertilidad.

PROFECÍAS CUMPLIDAS: FUNDACIÓN DE TENOCHTITLÁN

LA LLEGADA DE LOS MEXICAS al valle de México, su permanencia entre los pueblos que ya se habían establecido en los márgenes del lago Texcoco y la eventual fundación de la capital en Tenochtitlán es una serie de acontecimientos en los que el mito se funde con la historia. Aunque se explican como el deseo de Huitzilopochtli, en realidad, los mexicas hallaron el valle de México ya muy poblado, con las mejores tierras ocupadas. Primero fueron a la ciudad de Colhuacan, cuyo gobernador Achitometl les permitió establecerse cerca a cambio de un tributo y de que lucharan como mercenarios suyos. En esa época aumentó su estatus al casarse con mujeres de Colhuacan. El mismo Achitometl dio en matrimonio a una hija suya a un jefe mexica, que no tardó en sacrificarla al dios Huitzilopochtli. Perseguidos por el ejército de Achitometl, los mexica se refugiaron en las marismas del lado oeste del lago Texcoco, que pertenecían a Tezozomoc, rey de la ciudad tepaneca de Azcapotzalco. Allí permanecieron como vasallos de los tepanecas hasta 1428 d.C. cuando, bajo su líder Itzcoatl, los mexicas derrotaron a las fuerzas tepanecas. La victoria histórica de los mexicas con todas sus complejidades fue finalmente reescrita como un triunfo de Huitzilopochtli, cumpliéndose así la profecía de su voluntad divina.



TIERRA SAGRADA, ESPEJO DE LOS CIELOS

LA TIERRA SAGRADA y el tiempo cíclico (casi siempre descrito como historia mítica) son dos temas principales del mito mesoamericano. En las culturas maya, teotihuacana, zapoteca y mexica se encuentran deificaciones de la tierra, agua y cuerpos celestes. Al unir los ritmos de la naturaleza con los ciclos de la vida humana y las realidades de la vida cotidiana, económica y política, los pueblos mesoamericanos concibieron un paisaje impregnado de esencia espiritual y el poder de sus seres sobrenaturales siempre presentes.

Parte de esta visión del mundo surgió de ideas chamánicas panamerindias de transformación, pero otra parte era sólo mesoamericana. La deidad suprema de los mexicas, Tezcatlipoca, "Señor del espejo humeante", es un buen ejemplo de ello. Omnipotente y omnipresente, Tezcatlipoca espiaba el mundo a través de su espejo mágico, hecho de obsidiana negra brillante extraída de la misma tierra volcánica. Caprichoso pero generoso, dador de regalos a la humanidad pero inhumanamente cruel, Tezcatlipoca veía los pensamientos más íntimos de sus súbditos.

Es muy característico que los mexicas se consideraran como esclavos de él y que su emperador fuera una manifestación viva del dios. Las complejidades de esta deidad ilustran la forma típica en que los pueblos mesoamericanos se veían a sí mismos en relación a los otros, a las fuerzas de la naturaleza y sobrenaturales.

◀ *Las antiguas civilizaciones indígenas americanas construyeron estupendas pirámides, a la altura de las de Egipto.*

GÉNESIS DE LOS AZTECAS (MEXICAS)

SUS ORÍGENES están envueltos en misterios y leyendas, y los relatos contradictorios crean confusión. Sus historias épicas están influidas por los temas de origen típicos de Mesoamérica, como la emergencia de cavernas, y las largas y duras migraciones salpicadas de hechos míticos dramáticos. Los episodios no son siempre secuenciales, las ubicaciones pueden ser lugares geográficos o míticos, y muchos hechos se borraron, añadieron o reelaboraron tras alcanzar el poder imperial. Las profecías del dios Huitzilopochtli sobre la grandeza que debían alcanzar los mexicas son seguramente ejemplos de estos añadidos posteriores. Aún es más confuso el hecho de que el lenguaje del mito no es el de la historia, se basa en la alusión y la metáfora. Muchos hechos considerados como reales pertenecían al reino de la magia y los espíritus y no pueden ser interpretados al pie de la letra. Los relatos del génesis mexicas suelen ser contradictorios, favoreciendo como punto de origen ya sea la isla de Aztlan o las cuevas tipo útero de Chicomoztoc, o bien una mezcla de ambas y otros lugares, como Culhuacán. A través del velo del mito percibimos el perfil, no sólo de la historia verdadera, sino de las realidades políticas, la intriga, las diferentes facciones y las maniobras que caracterizaron estos tiempos de formación y condujeron, por ejemplo, a la separación de una división tribal, personificada en Malinalxochitl, la "hermana" de Huitzilopochtli.

ORÍGENES MÍTICOS DE LOS AZTECAS

SEGÚN LA TRADICIÓN AZTECA, sus antepasados habían surgido de la tierra sagrada de Chicomoztoc, la legendaria montaña de "las siete cuevas", un lugar de origen cósmico para muchos pueblos de Mesoamérica. No obstante, muchos relatos dicen que los aztecas procedían de la mítica isla de Aztlan en el noroeste, de donde procede su nombre, comenzando su migración hacia el sur, hasta el valle de México, en el año "1 pedernal" (1116 o 1168 d.C.). Aztlan estaba rodeada de cañas y situada en una gran laguna: su nombre significa "el lugar de blancura" o "el lugar de las garzas".

Según el mito, durante el viaje, los aztecas fueron guiados por un ídolo parlante de Huitzilopochtli, su dios tribal de la guerra. Cuando se les unió un grupo de cazadores-recolectores nómadas de nombre mexica, el dios convenció a su gente para que adoptara el nombre y la forma de vida de éstos últimos, así como sus armas, el arco y la flecha. Vagaron por montañas y desiertos durante 20 años, sin permanecer nunca en un lugar, espoleados siempre por el espíritu visionario de Huitzilopochtli, que profetizaba grandes logros futuros para su pueblo. El dios hablaba a los mexicas a través de sus sacerdotes, diciéndoles cómo debían conquistar todos los pueblos del universo hasta convertirse en los señores y reyes del mundo. De acuerdo con esta deidad, los mexica debían recibir tributos de oro, esmeraldas, coral, plumas de quetzal, cacao y algodón.

El viaje mítico siguió hasta Culhuacán, la "montaña curva" y Chicomoztoc, aunque ambos lugares pueden ser el mismo. Luego siguió una serie de luchas internas, una de las cuales causó el abandono de la hermana de Huitzilopochtli, Malinalxochitl, que siguió hasta fundar la ciudad de Malinalco.

Los mexicas siguieron sus migraciones hasta Coatepetl ("montaña de la serpiente"), cerca de Tula. Aquí se produjo la concepción mágica del sobrenatural Huitzilopochtli por Coatlicue, "la de falda de serpientes", la madre tierra, a partir de una bola de plumas preciosas.

El dios embrionario fue avisado de que su celosa hermana, la diosa de la luna Coyolxauhqui, y sus 400 hermanos estrellas, los Huitznahua, tramaban matar a su madre y a él mismo. Anticipándose al asesinato, Huitzilopochtli salió ya adulto del vientre de su madre, un guerrero cósmico invencible, y con una serpiente de fuego cortó la cabeza a Coyolxauhqui y desmembró su cuerpo. Luego dispersó a sus hermanos estrellas por todo el cielo. Los mexicas salieron de Coatepetl, dirigiéndose a Tula, y de ahí al valle de México.

◄ *Templo en miniatura usado como altar doméstico dedicado al dios Quetzalcoatl.*

QUETZALCOATL

LA UNIDAD DE LAS RELIGIONES mesoamericanas y de sus mitos queda ilustrada por figuras recurrentes que desempeñan papeles cruciales en los encuentros épicos del mundo sobrenatural.

Uno de los personajes señalados con más frecuencia es Quetzalcoatl, cuyo nombre significa "serpiente emplumada". A veces un dios, y otras un rey o sacerdote, sus imágenes aparecen más gráficamente en el templo de Quetzalcoatl en Teotihuacán. Durante épocas posteriores, esta deidad se confunde con una figura histórica llamada Ce Acatl Topiltzin Quetzalcoatl, jefe de los toltecas de Tula. Durante la época azteca, fue el patrón de la soberanía, venerado en la ciudad de Cholula.

MITOS DE LAS TIERRAS ALTAS

EN LAS TIERRAS ALTAS de Mesoamérica, los mitos reflejaban las realidades físicas y culturales de la vida más allá de las selvas tropicales. Sobre todo los mitos de creación estaban ligados a un paisaje cambiante e inestable cuyas lluvias eran impredecibles y cuyas rápidas inundaciones y actividad volcánica eran una continua amenaza para la vida civilizada. Estas realidades físicas desempeñaron una parte activa a la hora de comprender el mundo y también aparecían en mitos que englobaban este conocimiento. La tercera creación azteca se caracterizó por el fuego y fue destruida por lluvias torrenciales, una referencia –según creen diversas autoridades– a los efectos devastadores de las explosiones volcánicas. El nombre azteca glífico de la quinta creación –la era azteca propiamente dicha– era "Cuatro-Movimiento", lo que sugería un vínculo entre las poderosas fuerzas espirituales que animaban el universo y los temblores impredecibles de tierra que sacudían el valle de México. En este entorno, el calor luchaba contra el frío, las lluvias contra la sequía y la abundancia contra el hambre: realidades personificadas como dioses del agua, del sol, y del destino impredecible en los mitos de creación. Las tierras altas de México en la época azteca eran un mosaico de pueblos, dinastías y tradiciones diferentes, la mayor parte de las cuales habían precedido al pueblo azteca. El mito azteca de las cinco creaciones puso a este pueblo en el centro, describiendo el pasado como una serie de fracasos y el presente como el regalo del dominio azteca, basado en sacrificios humanos sangrientos para alimentar a los dioses creadores del mundo.

▼ *Placa de jade que muestra un gobernante maya sobre un banco sostenido por dos prisioneros.*



CREACIONES MAYAS EN EL *POPOL VUH*

EL *POPOL VUH*, o "Libro del consejo" es una obra maestra única de la literatura maya que conserva mitos antiguos relatando la creación del mundo de los maya quichés de Guatemala.

El *Popol Vuh* cuenta cómo, al principio, en silencio total, los dioses creadores Gugumatz y Huracán (Tepeu) dieron forma a la tierra, separaron las montañas del agua y el cielo de la tierra. Tras formar los árboles y arbustos, crearon el mundo de los animales: jaguares, ciervos, pájaros y serpientes. Pero estas criaturas no podían hablar y no podían alabar a sus creadores ni llamarlos por sus ilustres nombres. Tan insatisfechos estaban los dos dioses que condenaron a los animales a ofrecer su carne a quien la quisiera comer y luego se pusieron en marcha para una segunda creación.

Esta vez, las deidades hicieron formas humanas con la esperanza de que pudieran inmortalizar los nombres de sus creadores en las plegarias. Pero eran de barro y se desmigajaban, disolviéndose en las aguas. De nuevo decepcionados, Gugumatz y Huracán lo intentaron por tercera vez, pidiendo ayuda a adivinos, brujos y espíritus animales ancestrales.

En esa ocasión, los humanos fueron tallados en madera y hablaban y se comportaban como personas normales pero, al poblar la tierra, no tenían recuerdos de sus creadores y no pudieron llamarlos por sus nombres. Los dioses se vengaron poniendo el mundo boca abajo, haciendo que los morteros e incluso los perros se rebelaran contra los hombres

Mesoamérica

INTRODUCCIÓN

MESOAMÉRICA ES EL TÉRMINO usado para describir esa parte de América Central cuyos habitantes compartieron rasgos culturales importantes desde el año 1000 a.C. hasta la conquista española en 1519-1521. Comprende la mayor parte del México moderno, Guatemala y Belice, así como partes de Honduras, El Salvador, Nicaragua y Costa Rica. Durante casi 3.000 años, diversas civilizaciones florecieron en sus paisajes tan repletos de contrastes, de los áridos altiplanos a las selvas lluviosas tropicales.

A pesar de las diferencias subyacentes en la lengua, política y estilos artísticos, los pueblos de Mesoamérica mostraron una unidad sorprendente en sus creencias religiosas y mitologías, en el uso de la escritura jeroglífica, en el calendario sagrado de 260 días y en el juego de pelota. La mezcla típica mesoamericana de agricultura, vida en asentamientos comunales y ritual religioso apareció hacia el 2000 a.C. Hacia 1200 a.C., los olmecas crearon la primera civilización de la zona, introduciendo un panteón de dioses medio humanos medio animales, una arquitectura monumental y sacrificios humanos. Junto con la construcción de pirámides, el comercio de productos exóticos, el culto a los antepasados y el estatus divino de los gobernantes dinásticos, estas ideas y prácticas fueron emuladas por todas las culturas posteriores de Mesoamérica.

DEIDADES PRINCIPALES

EN MESOAMÉRICA, los dioses jaguar de los olmecas fueron las primeras deidades. Sus asociaciones con la realeza y la fertilidad influyeron en muchas civilizaciones posteriores. Entre los mayas, el Creador supremo era Itzamna, señor de todos los dioses y de la escritura. Relacionado con él estaba el dios



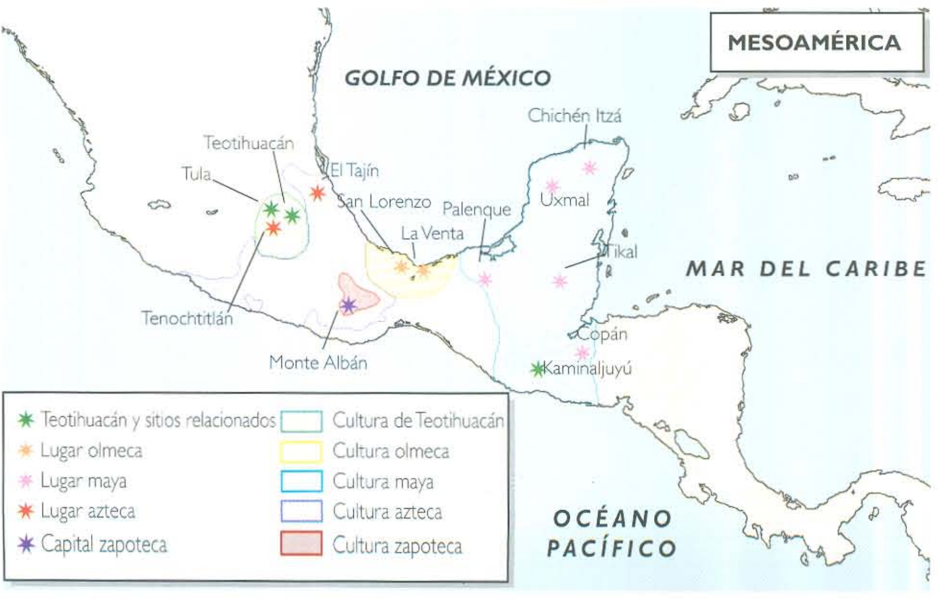
▲ *Los animales representan aquí bloques de tiempo, mientras que los perfiles de los dioses representan números.*

LA NATURALEZA DEL MITO MESOAMERICANO

EN TODA MESOAMÉRICA, los mitos individuales y los grupos de mitos relacionados servían para integrar y dar sentido a los mundos político, espiritual y natural de sus creadores. Para ello, situaron su sociedad en el centro del universo y dotaron de una legitimidad sagrada a la jerarquía social y a las actividades de la elite.

Las ideologías de los reyes dinásticos mayas o de los emperadores aztecas se presentaban en términos míticos, al igual que la voluntad de los jefes divinos que eran uno con el mundo sobrenatural. En la cosmología mesoamericana, los límites espirituales entre vida y muerte eran borrosos, y los humanos, animales, antepasados y dioses podían mezclarse en forma espiritual y cambiar su aspecto externo. El tiempo mismo era cíclico y los hechos se iban repitiendo según patrones establecidos en las épocas míticas.

Los nacimientos, las muertes, los matrimonios, la guerra y el sacrificio no pertenecían tan sólo al mundo físico, sino que representaban hechos importantes pertenecientes al mito. Esto explica la obsesión por el tiempo y los calendarios sagrados y profanos que lo medían y predecían el futuro. A un nivel cotidiano, los mitos ilustran las ideas de la vida y de la muerte, de la fertilidad de los hombres, animales y plantas, y la unidad fundamental de la vida.



Centroamérica y Sudamérica

INTRODUCCIÓN

LOS PRIMEROS SERES HUMANOS llegaron a América hace entre 30.000 y 20.000 años, cruzando el puente de tierra que conecta Siberia con Alaska. Hace unos 15.000 años, el hombre vivía en la parte más meridional de Sudamérica, en Monte Verde, Chile. Durante unos 15 milenios, hasta que Cristóbal Colón desembarcó en las Bahamas en 1492, los pueblos amerindios sufrieron un aislamiento cultural y geográfico con relación al resto del mundo. Esto tuvo unas consecuencias muy importantes para la civilización precolombina y la forma de sus mitologías y religiones. Inalterados por los cambios políticos, religiosos, militares y culturales del resto del planeta y de la Europa mediterránea en particular, América se hallaba también aislada de los azotes de muchas enfermedades del Viejo Mundo. La falta de inmunidad de los amerindios convirtió dolencias como un simple resfriado o la viruela en armas mortales, produciendo un cataclismo en las poblaciones indígenas cuando entraron en contacto con los europeos. No obstante, este mismo aislamiento había creado una mezcla única de religión, cosmología y mitología que, en términos generales, era compartida por todas las tribus e imperios de América.

Lo que los europeos descubrieron en América a partir del siglo XV fue un mundo prístino en el que el poder del mito era una realidad concreta, un mundo natural infundido de poder espiritual, y el destello de la divinidad visible en cada roca, planta y animal. Los pueblos mesoamericanos y sudamericanos vivían en entornos muy diversos. En ambas áreas, los volcanes, las cadenas montañosas, los áridos desiertos y las selvas tropicales lluviosas formaban un paisaje de contrastes dramáticos. Sobre todo en Sudamérica, los ríos Amazonas y Orinoco fluían por las tierras bajas de la Amazonia, produciendo la mayor variedad de flora del planeta y una fauna muy rica. Las estrechas relaciones físicas entre los amerindios y sus entornos influyeron en sus puntos de vista sobre el mundo natural y los espíritus que supuestamente habitaban en él. En cada una de estas zonas la civilización alcanzó diferentes estadios.

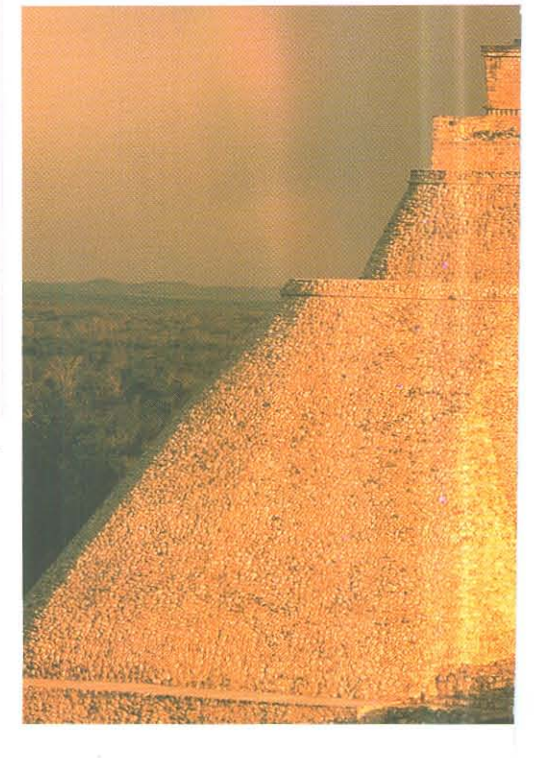
Las grandes sociedades precolombinas surgieron en Mesoamérica y en la parte central de los Andes en Sudamérica. En esas zonas, los pueblos dejaron de ser cazadores y recolectores para pasar a la agricultura, lo que supuso la base de una vida organizada, el aumento de la población y el surgimiento de pueblos, ciudades e incluso estados imperiales. Las mitologías de Mesoamérica y Sudamérica eran tan variadas como sus gentes, pero compartieron una unidad de propósito y de coherencia en un mundo típicamente amerindio donde los temas físicos y espirituales estaban indisolublemente unidos.

RAÍCES DE LAS MITOLOGÍAS

EN EL NÚCLEO DE LAS MITOLOGÍAS amerindias estaban las experiencias acumuladas de los cazadores recolectores durante numerosos milenios antes del desarrollo de la agricultura. La comprensión íntima del entorno por parte de las sociedades cazadoras implicó una enorme información práctica. Sabían qué planta comer y cuál evitar, las que tenían propiedades curativas y las que eran venenosas, comprendían los ciclos de cría, los movimientos de los animales, los sitios de agua dulce y las materias primas para hacer utensilios, cerámica, ropa y armas. Sabían cómo moverse por el entorno reconociendo los más mínimos detalles, los rastros animales, los olores, el canto de los pájaros, los vientos cambiantes y el tacto de la tierra bajo sus pies.

Esta comprensión creó un vínculo entre los amerindios y su medio de forma que el mundo natural fue entendido en términos de su propio mundo social. El paisaje no era sólo un lugar de realidades físicas, sino también de mito y magia. Los paisajes amerindios estaban entrecruzados por líneas invisibles de poder, lo que vinculaba el mito, el parentesco y el conocimiento del mundo físico y sobrenatural. El hecho de recordar y transmitir esta información era un acto cultural que se conseguía mediante la observación, la instrucción, los ritos de paso y las historias míticas que daban una dimensión espiritual y una explicación sagrada a los detalles de la vida cotidiana.

No obstante, esta cosmología fundamental y compartida de los amerindios halló diferentes expresiones culturales en la variedad de civilizaciones precolombinas de América Central y del Sur. La proximidad de las regiones físicas adyacentes, muy distintas, condujo a una mezcla de creencias y costumbres, comercio e influencias en el arte, la religión y la mitología. El simbolismo de las primeras civilizaciones de la América precolombina

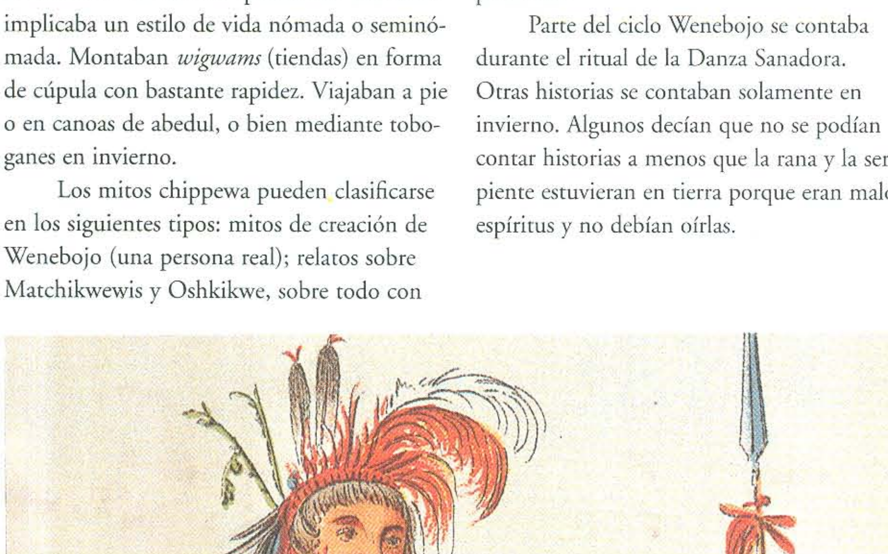


MITOS CHIPPEWA

LOS CHIPPEWA SON PUEBLOS nativos de lengua algonquina que viven en la región de los Grandes Lagos, subsistiendo gracias a la caza, la pesca y la recolección, además del cultivo del maíz y calabazas en verano, la recogida de arroz silvestre en otoño y la extracción de azúcar de los arces en primavera. Este ciclo implicaba un estilo de vida nómada o seminómada. Montaban *wigwams* (tiendas) en forma de cúpula con bastante rapidez. Viajaban a pie o en canoas de abedul, o bien mediante toboganes en invierno.

Los mitos chippewa pueden clasificarse en los siguientes tipos: mitos de creación de Wenebojo (una persona real); relatos sobre Matchikwewis y Oshkikwe, sobre todo con mujeres que explican a las muchachas cómo deben comportarse; relatos *windigo*, en los que aparecen luchas entre la gente y gigantes caníbales; relatos de animales sobre encuentros reales de personas con animales, y anécdotas sobre trucos de uno u otro animal; y relatos de hechizos y poderes mágicos sobre personas sometidas al influjo mágico de un malvado poderoso.

Parte del ciclo Wenebojo se contaba durante el ritual de la Danza Sanadora. Otras historias se contaban solamente en invierno. Algunos decían que no se podían contar historias a menos que la rana y la serpiente estuvieran en tierra porque eran malos espíritus y no debían oírlas.





HIAWATHA: EL DESPEINADOR DE SERPIENTES

EL GRAN ESPÍRITU, consciente de las guerras que lentamente estaban destruyendo a sus hijos terrenales, convocó un consejo al que invitó a los más valientes de todas las tribus. Los riñó por sus peleas y les dijo que iba a enviar un sanador que les mostraría los caminos de la paz.

Pasaron los años y había un chico de la tribu de los mohawk que una noche recibió un sueño del Gran Espíritu. La visión del muchacho fue la de un mundo sin guerras.

Cuando el chico se hizo mayor, intentó plantar la semilla de su visión en los otros, lo que hizo que los iroqueses se convencieran y formaran una liga de tribus (Ho-de-no-sau-nee). Sólo los onondaga permanecieron fuera de la liga, bajo la guía del malvado Atotarho, su sanador.

El joven se desplazó al territorio de los onondaga y se sentó junto al fuego del campamento para celebrar consejo. Sobre la cabeza de Atotarho había una maraña de serpientes agitadas, pero el joven se ganó el consenso de la tribu proponiendo a Atotarho como jefe y a los onondaga como custodios del fuego sagrado.

Cogiendo la cornamenta del ciervo sagrado la colocó sobre la cabeza de Atotarho. Ante el asombro de todos, las serpientes cayeron al suelo, muertas. Desde ese momento, el joven fue conocido como Hy-ent-wat-ha, el Despeinador de serpientes.

LA DANZA SANADORA Y LA RELIGIÓN DE LOS CHIPPEWA

EL VERANO ERA LA ÉPOCA de la vida en el poblado para los chippewa. El Midewiwin, o Danza sanadora, se celebraba en primavera, cuando la gente se reunía en los poblados, y de nuevo en otoño, antes de que los grupos se separaran a causa de la caza invernal.

El Midewiwin era el ritual religioso colectivo más importante de los chippewa y contenía muchos elementos antiguos, sobre todo el

◀ *Guerrero chippewa con su traje ceremonial.*

TOCADOS Y OTROS ATUENDOS CEREMONIALES

TODOS LOS TRAJES CEREMONIALES usados por los miembros de la tribu, sobre todo los jefes y guerreros, venían dictados por la costumbre mítica o la visión religiosa. Los tocados de plumas o de otro tipo se hacían con la piel y los cuernos del búfalo, mientras que las plumas solían ser de águilas. Las camisas decoradas, la forma de los modelos, los dibujos pintados tanto en los hombres como en los caballos, todos tenían un significado mítico. Este tipo de atuendos se usaba en ocasiones ceremoniales, al volver de una incursión con éxito o en las mismas batallas.

Las tribus usaban de forma natural materiales decorativos a su alcance. Por ello, los cree de las llanuras eran expertos en la fabricación de ornamentos a partir de púas teñidas de puercoespín, mientras los blackfoot llevaban plumas de corneja y de búho. En cualquier caso, se creía que las cualidades especiales de los animales pasaban al usuario.

▶ *Los tocados tradicionales eran de plumas de águila.*

COYOTE

APARECE CON PAPELES muy variados en las llanuras centrales y en el sudoeste y oeste del país. Desempeña papeles desde creador hasta embaucador, enamorado y mago. A veces, sobre todo en los relatos de las tribus de las Grandes Llanuras, Coyote aparece como la personificación de un apetito voraz y de todos los vicios posibles. Cruel, tramposo y licencioso, aparece en muchos relatos seduciendo a su propia hija o abuela mediante sus engaños.

Coyote es bien conocido por su glotonería, come casi cualquier tipo de animal o planta. En los relatos, un motivo preferido es su transformación en plato, para poder recibir la comida que la gente coloca. También es representado como un tonto incauto, vencido por los animales a los que intenta engañar. Su falta de piedad y su ingratitud hacia los que le ayudan lo convierten casi en un monstruo. No obstante, en otros cuentos aparece como un hechicero poderoso que trae orden al mundo y ofrece grandes beneficios a la humanidad. Es cierto que estos beneficios suelen ser menos el resultado de su propio altruismo que el resultado indirecto de sus esfuerzos por satisfacer su propio apetito egoísta.

La historia aquí contada es un cuento tsimshian de la costa pacífica de Canadá.

COYOTE Y EL SALMÓN

COYOTE PODÍA CAMBIAR de forma siempre que él quería. Un día, mientras estaba cruzando un río, se cayó al agua. Para no ahogarse decidió transformarse en una tabla de madera, por lo que fue arrastrado aguas abajo hasta llegar a un dique.

Una anciana se fijó en el madero y pensó que sería un buen plato para pescado. Se lo llevó a casa y puso en él salmón para cenar. Es fácil imaginar su sorpresa cuando el salmón desapareció con tanta rapidez que casi no pudo probar bocado. Se enfadó tanto que tiró el madero al fuego.

Cuando se encontró en medio del fuego, Coyote se transformó en un bebé que lloraba de dolor. La mujer lo sacó con rapidez de las llamas y lo crió como si fuera suyo.

Transcurrió el tiempo y el niño creció, pero el muchacho seguía siendo tan travieso y rebelde como cuando era pequeño. Un día, la mujer tuvo que salir de viaje, pero antes de irse le dijo al niño-coyote:

–Mientras esté fuera, no abras ninguna caja del granero.

Coyote lo prometió, pero como era desobediente no pensaba cumplir la promesa. Sentía curiosidad por saber qué había dentro. Primero, no obstante, intentó derrumbar el dique que le había impedido llegar hasta el mar. No había salmón en el país de Coyote y quería que su gente, que vivía aguas arriba, pudiera saborearlo. Por eso tenía que destruir el dique para que el salmón pudiera nadar hacia arriba.

Tan pronto como se fue la anciana, Coyote rompió la barrera con un hacha, dejando en libertad al salmón.

Para satisfacer su curiosidad, comenzó a abrir las cuatro cajas. Para desgracia suya, de la primera salió un enjambre de terribles avispas; de la segunda, una nube negra de moscas del salmón; de la tercera, una nube de moscardones; y de la cuarta, un enjambre de escarabajos de la carne.

A partir de ese día, Coyote pudo ofrecer a su pueblo tanto salmón como quiso. No obstante, y como era tan desobediente, su gente se ve ahora atormentada por las avispas, moscas, moscardones y escarabajos. Cada año alcanzan su máximo en primavera, cuando el salmón comienza a subir río arriba.

POR QUÉ LA ESTRELLA POLAR ESTÁ QUIETA

EL CIELO ESTÁ LLENO de cosas vivas. Son tan inquietas como los mismos pahutes, viajando alrededor del universo y dejando rastros en todo el cielo. Algunas estrellas son pájaros que viajan a climas cálidos; algunas son animales que buscan mejores pastos. El cielo es su feliz territorio de caza.

Pero hay una que no viaja. Es Qui-am-i Wintook, la Estrella Polar. Hace mucho tiempo Nagah, la oveja de montaña, encontró un monte muy alto de lados abruptos y que acababa en un pico escarpado que llegaba hasta las nubes. Nagah subió hasta la cima. Shinob, el Gran Espíritu, viajaba por el cielo cuando vio a Nagah perdida en la cima. Decidió convertir la oveja en una *see* (estrella), que brillaría en el cielo para que todos la pudieran ver. Sería una guía para todos los seres vivos en la tierra y en el cielo.

Y así fue. Nagah se convirtió en la única estrella que siempre está en el mismo sitio. Los viajeros pueden encontrar su camino gracias a ella, ya que, a diferencia de las demás, siempre está inmóvil. Y como se encuentra en el cielo del norte, la gente la llamó Qui-am-i Wintook Poot-see, la Estrella Polar o del norte.

Es una historia de los paute, un pueblo antiguo, en su día numeroso y próspero, que hoy vive sobre todo en el estado de UTAH.

EL PÁJARO DEL TRUENO

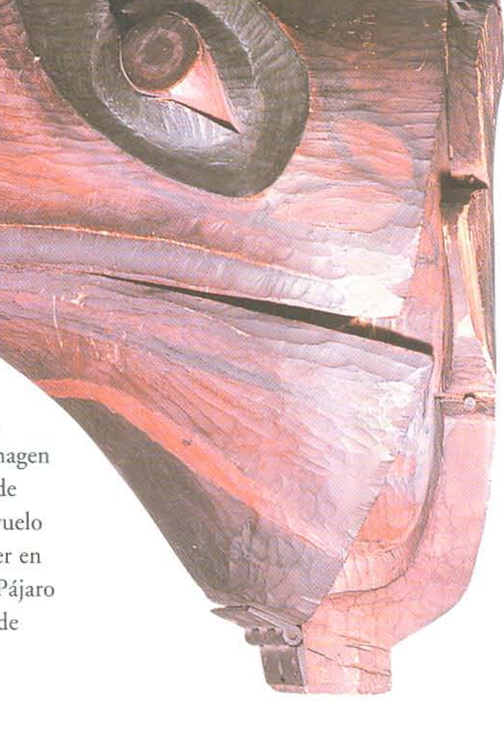
EN UN ENTORNO TAN DEPENDIENTE de los elementos, es natural que muchos mitos interpreten el tiempo atmosférico de una forma fantástica. Una gran cantidad de tribus imaginan que el trueno es un pájaro poderoso cuyo pico y ojos emiten destellos, mientras que sus aleteos son tan ruidosos como el trueno.

Para los lakota, Wakinyan, el Pájaro del Trueno, es una deidad auxiliar y una manifestación del Ser Supremo, con poderes tremendos de creación y destrucción. Para los iroqueses, esta criatura con aspecto de águila toma forma humana como Hino, el espíritu del trueno y guardián de los cielos.

Las tribus del oeste de Norteamérica creen que hay cuatro de estos pájaros del trueno, uno en cada extremo del mundo. El Pájaro del Trueno lucha constantemente con espíritus malignos y monstruos; se dice que sus luchas son causa de terremotos, inundaciones y terribles tormentas.

Los tsimshian del noroeste construyen una imagen de madera del pájaro y la colocan fuera de sus tiendas, sobre un gran poste. Se cree que esta imagen protege el alma del chamán, quien puede encontrar muchos peligros durante su vuelo por el cielo. Ven una prueba de su poder en los árboles dañados por el rayo, que el Pájaro del Trueno astilla mediante sus "garras de piedra".

▼ *Máscaras de transformación, usadas en danzas ceremoniales, que se abrían en distintos momentos de la danza para dejar ver otro aspecto del personaje. La máscara del Pájaro del Trueno se abre para mostrar un rostro humano que expresa la naturaleza dual hombre-animal de los espíritus.*





ANIMISMO EN LA GEOGRAFÍA Y EL CLIMA

EN LOS SEIS MUNDOS de los micmac del este de Canadá y norte de Nueva Inglaterra, la misma geografía está dotada de vida.

Las estrellas son personas que cazan a través del cielo; los truenos son poderes del mundo natural y, simultáneamente, personas –los Kaqtukwag– que adoptan tanto la forma humana como de ave. Es su aleteo lo que origina el ruido y los grandes vientos de las tormentas por debajo de ellos mientras vuelan.

Los vientos son también personas, como las estaciones y las direcciones. Las montañas tienen vida, como los lagos y los ríos, y los icebergs que flotan en el mar. Los rasgos extraños del paisaje son personas en las que se piensa con afecto o bien pueden ser aplacadas con regalos. Los acantilados y rocas aparecen a veces en las historias como "seres transformables" que eligen estas formas cuando quieren ocultarse o descansar. Estas rocas pueden ser seres poderosos y terribles, como descubre Ki'kwa'ju cuando la roca a la que ha molestado comienza a rodar tras él, aplastando el bosque en su camino.

El granizo es la piedra del trueno, que cae del cielo en forma de bolas o incluso como cabezas de flecha o de lanza. Los vientos fríos y las ventiscas son producidos por un gigante que vive en los límites de nuestro mundo y que pasa el tiempo sacando con la pala la nieve y el hielo de su casa.

CUERVO

EL MÁS RECURRENTE en los mitos animales es el cuervo. Ostenta un lugar especial en la mitología de Norteamérica, al igual que



ANIMISMO

LOS NATIVOS DE NORTEAMÉRICA son animistas: creen que todo lo que se mueve (nubes, agua, hojas, viento) está vivo. Por ello viven en armonía con la naturaleza y tienen una historia para cada parte de ella, árboles y flores, aves y animales, luna y estrellas. El nenúfar que mira hacia arriba es realmente una estrella caída del cielo. La Vía Láctea es la nieve desprendida del manto de Wakinu, el Oso, cuando cruza el Puente de las Almas Muertas de camino hacia los Terrenos de Caza Eternos. Las Pléyades son siete pobres chicos que siempre tenían frío y hambre en este mundo y fueron convertidos en estrellas.

MITOS ANIMALES

Para muchas tribus, la caza de animales era la ocupación principal y la única condición para la supervivencia. La diferencia entre las personas y los animales se consideraba pequeña y superable. En infinidad de cuentos se relata cómo ciertos animales eran antes personas y viceversa. Los navajos dicen del oso que antes era un cazador o un chamán que fue convertido en oso y hablan de una tierra donde la gente nacía en forma de perros grandes; incluso los peces son seres humanos que se han ahogado. Los hopi creen que cuando el castor era un ser humano, era muy diestro con el arco.

Los animales pueden casarse con los seres humanos y los hijos de estas uniones poseen un intelecto humano combinado con fuerza animal.

A veces se contaban cuentos de animales durante la caza, cuando una tormenta forzaba a los cazadores a buscar refugio; entonces, el narrador hablaba con voz fuerte porque se creía que también los animales podían escuchar los cuentos. Había pocos cuentos sobre los animales domésticos –perro, cabra, caballo o gallina– pues lo que no era objeto de la caza tenía poco interés para las tribus cazadoras; algunas, incluso, carecían de nombres para los animales no cazados. Los personajes más famosos de los cuentos eran el oso, el zorro, el lobo, el glotón americano y, como es lógico, el cuervo.

◄ *Trajes ceremoniales y equipo de un chamán: vara, matraca, collar y corona de garras de oso.*

ORIGEN DE LAS CARACTERÍSTICAS ANIMALES

LOS ANIMALES SUELEN ser los personajes principales de los relatos norteamericanos y a veces aparecen como agentes cósmicos creativos. Los animales tenían jefes, consejeros, y vivían en cabañas o tiendas como las construidas por las tribus. Es frecuente que los animales se mezclen con las personas y hablen su lengua.

Cada animal personifica determinados rasgos y características. El conejo es casi siempre embaucador y travieso; la tortuga representa la lentitud, mientras que el zorro, el ciervo y el conejo personifican la rapidez. La carrera entre dos especies es algo corriente en muchas tribus, y la victoria suele ser del individuo más paciente y no del rápido confiado.

LA RELACIÓN HOMBRE-ANIMAL

MIENTRAS LOS RELATOS sobre espíritus reflejan el miedo de la gente a lo desconocido, en los relatos de animales, las personas suelen disfrutar de una relación cercana con éstos; aunque son objeto de la caza, no son enemi-

PEQUEÑA ESTRELLA

UNA MAÑANA TEMPRANO, cuando el Sol salió de su cama, su hermoso hijo, Estrella Matutina, le dijo: "Me he enamorado de una muchacha de la tribu blackfoot (pies negros) y la quiero como esposa".

A pesar de las advertencias de su padre, Estrella Matutina pintó su cuerpo de bronce, colocó en su cabello una pluma de águila, se puso su manto escarlata y sus mocasines negro brillante y se presentó delante de la mujer amada.

Ella se enamoró al instante y aceptó ser su esposa, dejando su casa en las llanuras y volando hacia los cielos. El Sol le advirtió que no debía mirar nunca hacia abajo, hacia su casa en la tierra, y ella le dio su palabra.

Al cabo de un tiempo nació su hijo, Pequeña Estrella. Un día, mientras ella estaba sentada en el tipi de su suegra, la Luna, le preguntó por qué la gran marmita de hierro que estaba en el centro siempre hervía sin fuego.

–Tiene una fuente de calor, le dijo la Luna.



–Pero escucha bien: nunca debes mover la olla. Si lo haces, te ocurrirán grandes desgracias.

Al mediodía, cuando la Luna estaba dormida, la muchacha no pudo refrenar su curiosidad. Se acercó a la marmita y la puso a un lado. Para su sorpresa, pudo mirar a través del agujero que había bajo ella. Y allí estaba su antigua casa, la pradera verde, el sauce en flor y la rosa canina. Y sintió nostalgia y deseos de volver a ver a su gente.

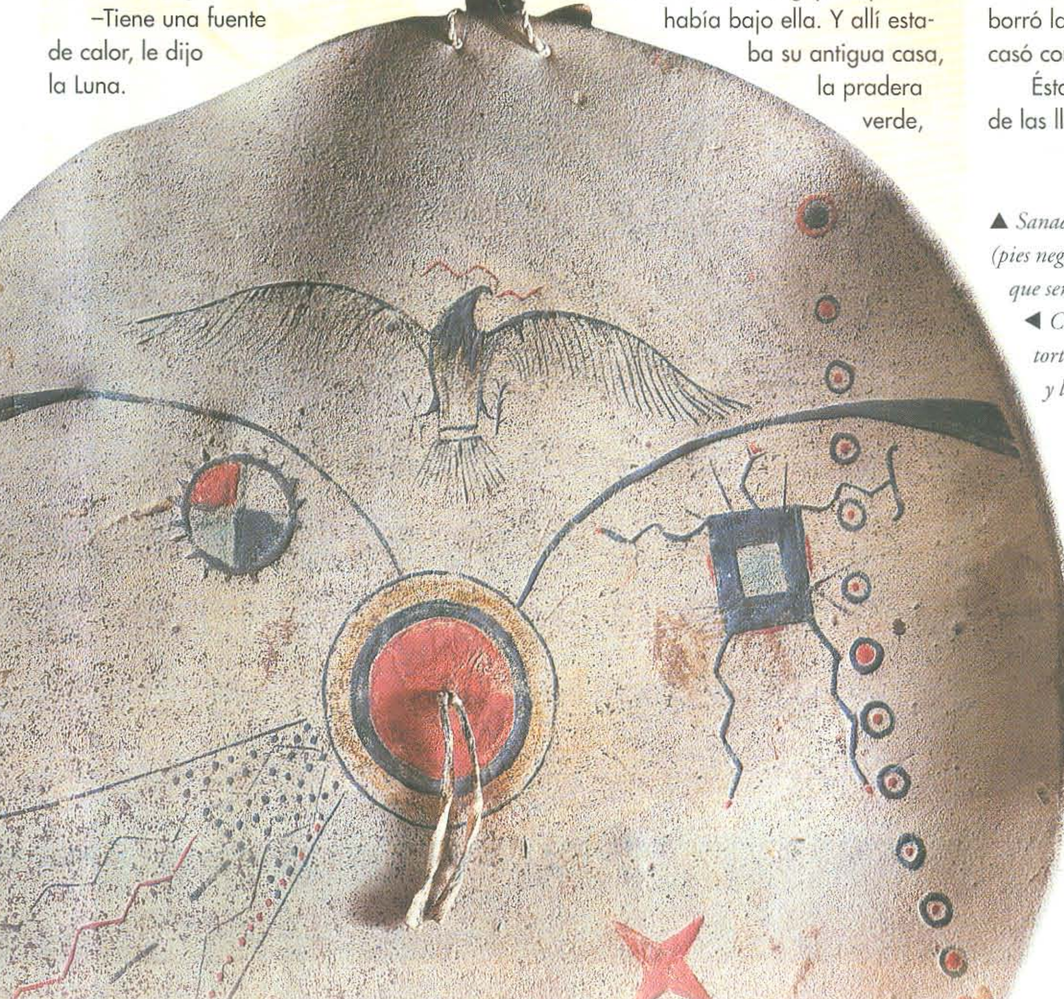
Cuando el padre de Estrella Matutina, el Sol, supo de su desobediencia, le ordenó regresar a la tierra con su hijo. "No volverás a ver a tu esposo", le dijo. "Éste será tu castigo por haber desobedecido".

La muchacha y su hijo fueron envueltos en una piel de caribú y bajados con una correa de cuero a través del agujero bajo la marmita de hierro. No obstante, antes de llegar a la tierra, el pequeño sacó su cabeza de la piel y la correa le hizo un corte en un lado de la cara. La tribu lo conocería después con el nombre de Poia, Cara Desfigurada.

Se convirtió en un chico feo y malhumorado, y un día decidió volver con su padre para que le quitara la cicatriz. Tras muchas lunas, llegó a una costa rocosa y vio un sendero de luz que se extendía frente a él y que atravesaba las aguas para llegar al cielo.

Cuando llegó hasta su padre, éste le borró la cicatriz; volvió a la tierra y se casó con la hija del jefe, a la que amaba.

Ésta es la historia de la tribu blackfoot, de las llanuras Alberta de Canadá.



▲ *Sanador de la tribu americana de los blackfoot (pies negros). Su traje de oso muestra el respeto que sentían por este animal.*

◀ *Cubierta de escudo decorada con una tortuga, un Pájaro del Trueno, estrellas y la Vía Láctea.*

EL OTRO MUNDO

EL MÁS ALLÁ suele ser descrito como un lugar de paz y felicidad y de caza abundante, de ahí el nombre de "Felices lugares de caza" con el que es conocido por los pueblos de las llanuras. Como muchas tribus no tienen un mundo inferior o infierno, la muerte no origina un gran temor. Tras la muerte, la persona se limita

ORIGEN DE LA TIERRA SECA

LA INTERVENCIÓN DE BUCEADORES es un motivo popular: diversos animales intentaron sumergirse hasta el fondo del gran océano para conseguir una pequeña cantidad de arena o de otros materiales para que surgiera la tierra.

En este cuento aparecen gran cantidad de pájaros y peces. Entre las tribus del sur de California, son el pato (que tiene éxito), águila, halcón, cuervo y colibrí. Entre las tribus coushatta de Texas es el cangrejo de río el que lo consigue, tras el fracaso de la rana y el castor. No obstante, en lugar de traer tierra con sus pinzas, como lo relatan otras tribus, el cangrejo construyó una chimenea de barro que al final llegó a la superficie del agua.

LA PIEDRA CUENTA HISTORIAS

HABÍA UNA VEZ un huérfano que crecía fuerte e inteligente. Un día, su tía le dio un arco y flechas, diciendo: "Ha llegado el momento de que aprendas a cazar. Ve al bosque y trae algo para comer". A la mañana siguiente se levantó temprano y cazó tres pájaros. Hacia mediodía, no obstante, se aflojó el tendón que sujetaba las plumas de su flecha y se sentó sobre una piedra plana a tensarlo.

De repente, oyó una voz profunda:
–¿Quieres que te cuente una historia?

Miró hacia arriba, esperando ver a alguien, pero no había nadie.

–¿Quieres que te cuente una historia?, dijo de nuevo la voz.

El chico comenzaba a asustarse. Miró en todas direcciones pero no vio nada. Cuando la voz sonó de nuevo, se dio cuenta de que procedía de la piedra sobre la que estaba sentado.

–¿Quieres que te cuente una historia?

–¿Qué son historias?, preguntó el muchacho.

–Historias son cosas que sucedieron hace mucho tiempo. Mis historias son como las estrellas, nunca se desvanecen.

Cuando la piedra hubo acabado un relato, comenzó otro.

Todo el rato estuvo el chico escuchando, con la cabeza baja. Hacia el atardecer, la piedra dijo de repente:

–Ahora vamos a descansar. Vuelve mañana y trae a gente de tu poblado para que oigan mis historias. Di a cada uno que traiga un regalo.

Esa noche, el chico contó a todos lo sucedido y a la mañana siguiente, la gente lo siguió al bosque. Cada uno puso carne, pan o tabaco sobre la piedra antes de sentarse.

Cuando se hizo silencio, la piedra habló:

–Ahora os explicaré historias de hace mucho tiempo. Algunos de vosotros recordaréis todas las palabras, otros sólo una parte, otros nada. Escuchad con atención.

La gente bajó sus cabezas y escuchó. Cuando la piedra había acabado, el sol casi se había puesto. La piedra dijo:

–Ya he contado todas mis historias. Recordadlas y contádselas a vuestros hijos y a vuestros nietos, y así siempre. Y siempre que pidáis una historia a alguien, ofrecedle un regalo.

Y así fue. Todas las historias que sabemos proceden de la piedra y de ella procede toda nuestra sabiduría.

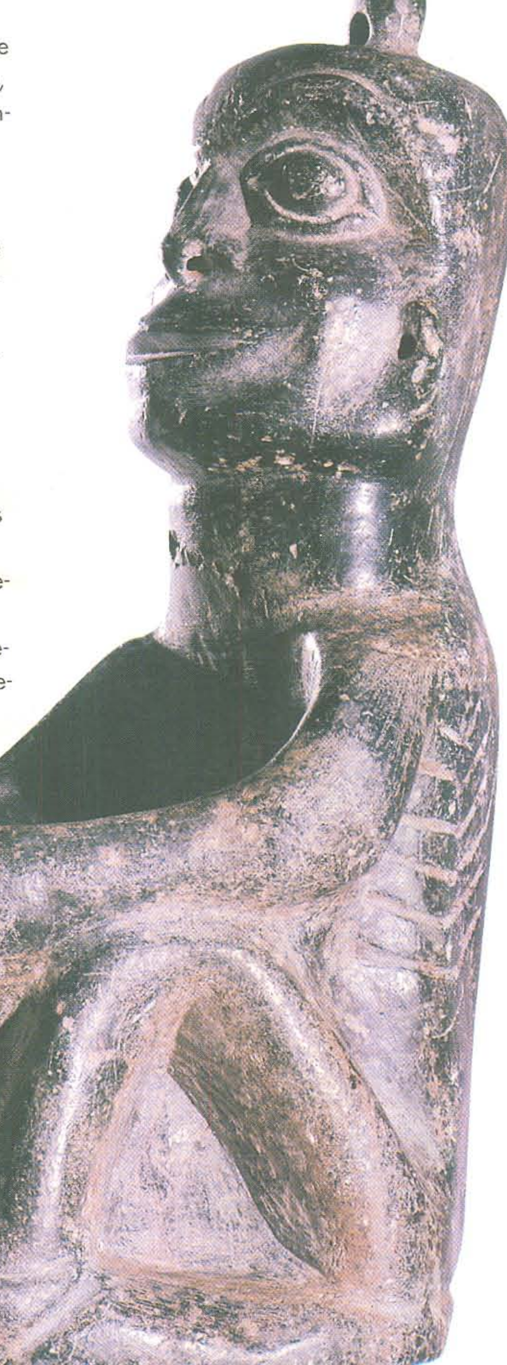
Esto lo explican los séneca de la región en torno al actual Toronto, Canadá. Las piedras son los huesos de la tierra; están vivas y deben ser tratadas con respeto.



CHAMANES Y SANADORES



SÓLO EL CHAMÁN tiene el poder de comunicarse con los dioses o espíritus, de mediar entre ellos y los mortales ordinarios, de hablar con las almas de los muertos de parte de los vivos. El chamán suele ser un personaje extraordinario, tanto en su aspecto físico como en sus capacidades de interpreta-



BURLONES Y TRAVIESOS

EL PERSONAJE MÁS POPULAR de la mitología norteamericana es el burlón o embaucador (*trickster*). Combina rasgos humanos y animales y es, a la vez, una figura divertida, un guasón, un crédulo alocado y el creador del universo. Esta dimensión queda bien patente en las historias del Cuervo en la costa norte del Pacífico y en los ciclos del Coyote en las grandes llanuras.

El embaucador adopta muchas formas: es la Gran Liebre de los winnabago de Wisconsin, es Nanbush o Glooskap (Gluskap) en el norte y este de Norteamérica (zona de los bosques), es Conejo en el sudeste, Araña en parte de las grandes llanuras y Visón o Arrendajo azul en la costa del nordeste. Sea cual fuera la forma adoptada, el *trickster* ofrece al cuentista un gran margen de acción y mímica, lo que explica por qué estas historias se han divulgado tanto.

En el ciclo del Cuervo, este personaje es un transformador, dios y bufón a la vez. Su apetito insaciable lo pone en busca de algo para comer, robando comida a los animales. También es un mujeriego incurable, aunque con frecuencia se siente frustrado en su busca. Como Coyote, no obstante, suele ser creativo e imprescindible para la tribu. De ahí que el nombre de los haida para Cuervo sea El-que-debe-ser-obedecido.

MITOS DE CREACIÓN

EL MITO DE CREACIÓN más extendido habla de un animal que llega hasta el fondo del mar en busca de barro. El pato (o el cuervo, colimbo, foja, visón, águila, halcón) trae el barro en su pico y de ahí surge toda la tierra. En un mito cheyenne, se dice que la tierra descansa sobre el lomo de la Abuela Tortuga.

La historia del buceador en busca de tierra está relacionada con los relatos sobre el diluvio, debido bien a lluvias torrenciales o a las lágrimas de los del mundo superior que lloran por las malas acciones cometidas en la tierra.

En la mayoría de los mitos, la humanidad es creada a partir de arcilla (hopi) o hierba, de plumas, palos o panochas de maíz. El hombre aparece también de los huesos de los muertos, del sudor del Creador o es, simplemente, fruto de un deseo.

Algunas tribus presentan el matrimonio de los dioses: la Madre Tierra con el Padre Cielo, el Sol con la Luna, el Lucero del Alba con el vespertino. Según los iroqueses y los hurones del nordeste, y los navajos del sudoeste, el primer ser fue una mujer.

Los micmac del este de Canadá entienden la creación como un fluir constante. Su universo consiste en seis mundos: el mundo bajo la tierra, el mundo bajo el agua, el mundo de la tierra, el mundo de los espíritus, el mundo sobre la tierra y el mundo sobre el cielo. La realidad nunca es algo constante, cambia según la voluntad de las gentes.

LA CREACIÓN DEL MUNDO

AWONAWILONA –El-que-todo-lo-contiene– era invisible, estaba oculto en la oscuridad y sumergido en el vacío. De Awonawilona surgieron las nieblas y los arroyos, luego formó una bola ígnea –el Sol– que rozó las nieblas ondulantes y se reunieron para formar gotas de lluvia que se convirtieron en el océano. A continuación, Awonawilona plantó su semilla sobre las aguas del océano y ésta creció hasta formar un manto verde que se extendió sobre las aguas. Awonawilona se partió luego en dos: una mitad fue la Madre Tierra y la otra el Padre Cielo.

La Madre Tierra desovó sobre el mar y lo agitó con sus dedos hasta que surgió una espuma. Respiró sobre esta espuma y creó nieblas negras y blancas que flotaban como nubes sobre el océano. El Padre Cielo respiró sobre las nubes y comenzó a caer lluvia sobre la tierra.

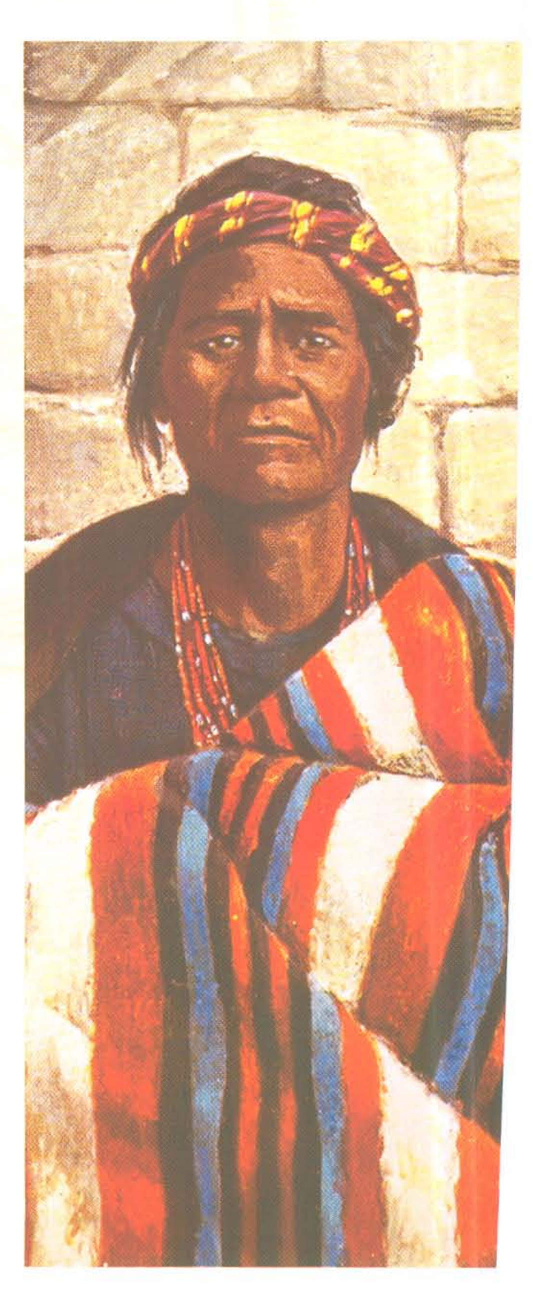
El Padre Cielo subió luego a los cielos. La vida creció con rapidez en el interior de la Madre Tierra y al poco tiempo generó seres vivos, primero feas serpientes, luego monstruos temibles y, por último, gemelos gigantes que lanzaron truenos abriendo grandes agujeros en la tierra.

Atando árboles, trepadoras y hierbas fabricaron una escalera de cuerda para que los hombres pudieran escapar de las oscuras entrañas de la tierra. Los que lograron trepar hallaron el suelo ya arado y listo para recibir las primeras semillas de maíz. La gente comenzó a labrar la tierra y a segar la cosecha.

Ésta es una historia de la creación de los indios pueblo, procedentes de las zonas desérticas del sudoeste de América: Arizona y Nuevo México.

▼ *Retrato de un jefe navajo con la indumentaria tradicional.*

▶ *Un joven apache cuyo nombre significa "El hijo de muchas cabras".*



Norteamérica

INTRODUCCIÓN

LOS ORÍGENES DE LOS NATIVOS DE NORTEAMÉRICA pueden rastrearse hasta hace unos 60.000 años, cuando una multitud de gente comenzó a desplazarse desde las llanuras cálidas de Asia central hacia Siberia en el nordeste. No se detuvieron allí, cruzaron la península de Chukotka hasta llegar a América, ya que en esa época había un puente de tierra o de hielo que conectaba Chukotka con lo que ahora es Alaska.

Eran cazadores y recolectores, vivían en el límite de las manadas de ganado. Desde Alaska, muchas generaciones fueron bajando por el río Columbia hasta llegar a las regiones más cálidas del sur, cruzando también las Rocosas. Se encontraron con pueblos extraños, lucharon contra algunos de ellos y se unieron a otros. Siguieron a los bisontes y los búfalos a través de las llanuras, por el este hasta el Atlántico y por el sur hasta la Sierra Madre Oriental, las llanuras mexicanas, las selvas lluviosas y las junglas del Yucatán. Se asentaron y se volvieron a desplazar, aprendieron a usar el arco y la bola, a astillar el pedernal, a tejer cestas y a hacer vasijas de arcilla.

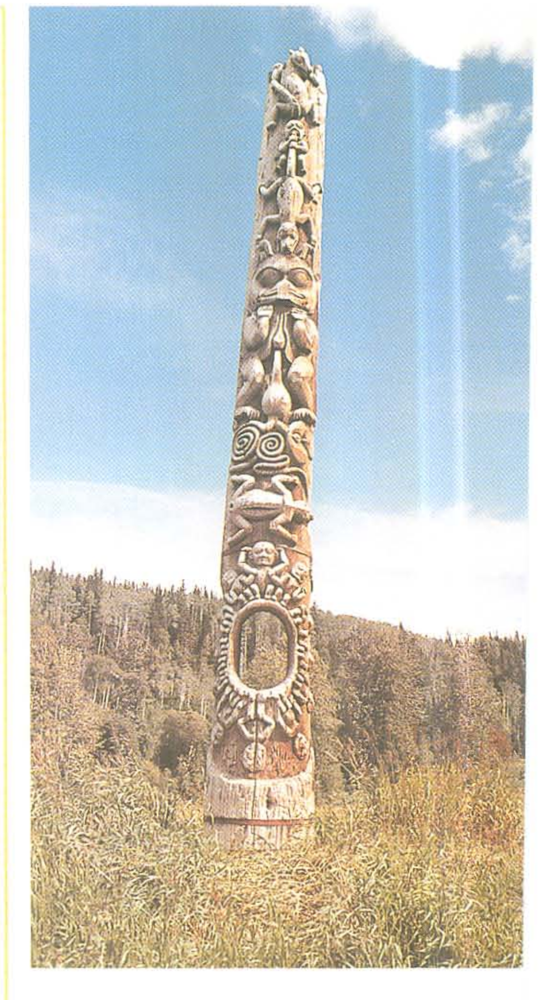
Llegaron tan lejos que en la actualidad aún hay ligeras similitudes de lenguaje, cultura y aspecto físico entre los indios de Perú y Bolivia y los inuit de Siberia y Alaska, entre los hurones e iroqueses del estado de Nueva York con los chukchi y koryak del nordeste de Siberia.

Había tantas tribus como "estrellas en el cielo" y hablaban como mínimo unas 3.000 lenguas distintas. Pero siempre se hallaban bajo la presión de cambiar de lugar. Un punto crucial fue la llegada en 1492 de Cristóbal Colón al Nuevo Mundo. Creyendo que había llegado a la India, los llamó equivocadamente "indios"; los ingleses perpetuaron el error con su término "indians"; los franceses introdujeron el término "peaux rouges", pieles rojas. En los cuatro siglos siguientes, de 1492 a 1890, los nativos americanos vieron cómo les invadían sus tierras y durante esos siglos se destruyó buena parte de su cultura y civilización.

La tradición oral nativa no distingue fácilmente entre mitos y otras formas de relatos. Las mismas gentes suelen usar términos como "historias", que pueden ser "historias verdaderas", sobre el mundo presente, e "historias míticas" que describen hechos sucedidos en tiempos arcaicos, antes de que aparecieran los seres humanos.

Debido a que estos pueblos carecen de escritura, sus historias no fueron plasmadas en papel hasta que el hombre blanco comenzó a registrarlas, a partir de la década de 1830. Cada poblado tenía como mínimo un anciano que conocía los cuentos y los representaba, imitando los diversos personajes con gruñidos, gritos, rugidos o gemidos.

Antes de que el gobierno de EEUU confinara a los pueblos nativos en reservas, las tribus tenían intensos contactos entre sí, lo que condujo a un intercambio de relatos, de forma que es posible encontrar las mismas historias, con variantes, en todo el continente.



▲ *Tótem "agujero en el cielo" decorado con hechos míticos e históricos.*



ESTACIONES, CICLOS Y MUJERES

EL MITO DEL "Vuelo de las mujeres *Güeyo*" relata las asociaciones simbólicas y físicas entre la fertilidad estacional y la de las mujeres. De una forma típicamente chamánica, Guahayona debe conseguir dominar los ritmos naturales, y para ello utiliza las armas chamánicas de la persuasión, la inventiva y las artimañas.

El *güeyo* se forma a partir de las cenizas de un alga que se encuentra cerca de las cascadas y es un aditivo esencial del tabaco para preparar *guanguayo*, el esputo narcótico y mágico del chamán. La saliva chamánica se neutraliza convenciendo a las mujeres para que vayan a coger *güeyo* y, durante un viaje, las mujeres se separan de los hombres. De esta forma, la separación de *güeyo* y el tabaco simboliza la separación de hombres y mujeres; en ambos casos, los dos elementos deben ir juntos para producir poder fecundador. Aunque Matininó ha sido identificada como la isla de Martinica, lo más probable es que sea un lugar mítico, como Guanín, la región así llamada en honor de la brillante aleación de oro y cobre. El episodio de la rana marca la aparición de una criatura que posee connotaciones estacionales y sexuales para los taíno. La aparición de ranas en la época lluviosa se relaciona con la humedad, la fertilidad de la tierra y la plantación de mandioca.

VUELO DE LAS MUJERES *GÜEYO*

Y GUAHAYONA dijo a las mujeres: "Dejad a vuestros maridos y viajemos a tierras distantes para recoger mucho *güeyo* (cenizas de propiedades mágicas). Abandonad a vuestros hijos y coged sólo la hierba, ya volveremos por ellos más tarde". *Guahayona* convenció así a las mujeres y todos se pusieron en marcha hacia otras tierras. Llegaron a un lugar llamado Matininó, que significa "sin padres". Aquí, Guahayona dejó atrás a las mujeres. Un arroyo las separaba de sus hijos. Él se fue a una tierra conocida como Guanín. Al cabo de un tiempo, los niños tenían hambre y comenzaron a llorar porque querían a sus madres. Los padres de los niños no podían hacer nada, lo que necesitaban eran los pechos de sus madres. Para pedir comida gritaban "toa, toa" y fueron transformados mágicamente en criaturas con forma de rana que recibieron el nombre de "tona" debido al sonido que emitían. Así pues, los niños se transformaron en ranas. A partir de ese momento, se dice que el croar de las ranas es la voz de la primavera y de la renovación de la tierra. Así, todos los hombres se quedaron sin mujeres.

▲ *Vista de una de las estupendas bahías de la isla de Martinica.*

LOS REGALOS DE PAN Y HIERBAS

CUANDO LLEGARON A LA PUERTA de la casa del anciano conocido con el nombre de Bayamanaco, los cuatro hijos de Itiba Cahubaba observaron que tenía *cazabe* (pan de mandioca). Al verlo, los hermanos gritaron: "¡Ahiacabo guarocoel!", que significa: "¡Conocemos a nuestro abuelo!", quizás un ritual de saludo de los taíno.

Uno de los hermanos, conocido como Deminán Caracaracol, entró para ver si podía conseguir algo de *cazabe*. Le pidió al anciano un poco de ese pan, ya que el ofrecimiento de *cazabe* y *cohoba* era una norma de etiqueta entre los taíno. Ante esta petición, el viejo se llevó la mano a la nariz y lanzó un poco de *guanguayo* (saliva con jugo de tabaco) sobre la espalda del chico.

Los hermanos recibieron así *guanguayo* (de poderes mágicos) en lugar de pan de mandioca. El anciano se fue, pues se había enfurecido mucho por la osadía de los hermanos al saludarle pidiéndole *cazabe*.

LA CULTURA DEL TABACO Y LA COMIDA

LA RELACIÓN SIMBÓLICA entre la comida (sobre todo *cazabe*), el tabaco y el polvo alucinógeno *cohoba* aparece en el mito que describe el encuentro de Deminán Caracaracol con el viejo Bayamanaco. Aquí, *guanguayo* es la saliva del chamán cuando masca tabaco. En este mito, esta saliva ha sido mezclada con polvo de *cohoba* que tiene un efecto purificador y alucinógeno. En este contexto, el tabaco es *Nicotiana tabacum*, muy fuerte, y sus efectos narcóticos y visionarios se obtienen al fermentar con la saliva en la boca. El *guanguayo* que Bayamanaco obtiene de su nariz y lanza sobre Deminán puede ser, de hecho, la mucosidad que sale de la nariz del chamán después de haber ingerido *cohoba* y que, en Sudamérica, se identifica simbólicamente con el semen.

Las visiones resultantes suelen formar parte de las sesiones chamánicas de curación, durante las cuales se interroga a los espíritus productores de la enfermedad y se sugiere una cura.

La visita de Deminán a Bayamanaco sugiere el aspecto curativo chamánico del encuentro. Bayamanaco es el abuelo de Deminán, pero también puede ser la deidad suprema. Invocar al abuelo de uno puede ser algo más que un saludo social, quizás asociado ritualmente con la adivinación y la comunicación con los antepasados.

IMÁGENES DE PODER

PARA LOS TAÍNO de La Española, Puerto Rico y Jamaica, el poder de los espíritus residía en las imágenes *zemí*. De entre los muchos tipos existentes, las piedras pequeñas y labradas conocidas como "tres puntas" son las más enigmáticas. Sólo aparecen en el Caribe; se hacían con mármol blanco, piedra gris o andesita y muestran las caras de diferentes espíritus taíno. Cada piedra poseía su propio simbolismo, un poder cósmico expresado por la forma y concentrado en el dibujo. Las piedras *zemí* protegían el alma cuando se enterraban con el muerto y favorecían la fertilidad si se colocaban en los campos. Junto con el juego ceremonial de pelota, las piedras *zemí* simbolizaban ideas de dualidad en la vida religiosa de los taíno.

PÁJAROS, CHAMANES Y MUJERES

LA RELACIÓN SIMBÓLICA entre pájaros, mujeres y árboles o troncos alude, en la mitología taíno, al alejamiento de las mujeres y los hombres. Entre los mitos de los taíno de Haití, por ejemplo, los hay que explican cómo una gran inundación ahogó a todas las mujeres y cómo los hombres fueron convertidos en árboles. Una parte de esta historia es tanto geográfica como cultural; los hombres caribe solían atacar las islas de los taíno llevándose a sus mujeres como esposas. El mito de los pájaros carpintero (picos), que crearon mujeres perforando agujeros en seres asexuados, se relaciona con la distancia social entre muchachas prepúberes y hombres sexualmente adultos. La fuerte lluvia recuerda los grandes chaparrones tropicales y los vincula con la iniciación femenina que anuncia la "presentación en sociedad" y reconocimiento público de la madurez sexual de la mujer. Más adelante, la imaginería chamánica llega a dominar el proceso.

El pico –o "el Antiguo"– asocia los pájaros con los troncos, identifica la vida humana con los árboles ancestrales y transforma de forma mágica un agujero en una vagina de la que salen razas futuras. Si este relato, como algunos creen, es un rito de pubertad pasado a mito, en ese caso, la vinculación de seres asexuales con los árboles es similar a las prácticas tan extendidas en la Amazonia de mujeres con la menstruación que son aisladas en la jungla. Este mito ilustra los orígenes chamánicos de la sexualidad y la fertilidad, y la incorporación de ambos en la sociedad de una forma ordenada que une el mundo natural con el simbólico.

▲ *Una piedra* zemís *con sus tres puntos cardinales hacia el cielo, los muertos y la tierra de los vivos.*
▼ *Los picos aparecen en los mitos caribeños, representando la unión entre la vida humana, los árboles ancestrales y la nueva vida.*

